昭和63年 5 月20日発行(隔週金曜日発行)第 3 巻　第18号　通巻49号　昭和61年 9 月 4 日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別定価 320YEN

FAMICOM JOURNAL 1988 10 5月20日号



3Dホットラリー
キャプテン翼
ファミコン探偵倶楽部
ディープダンジョンⅢ

ログインソフト第2弾
忍者らホイ！速報

ソフトウエアレビューが大変身！
ソフトウエア インプレッション

豪華2大付録！

特別付録1 究極の野球狂、スーパーリアル、ベストプレーなど7大ゲームを網羅

1988年春季版 野球ゲーム完全大特集！

特別付録2 こうすればステージ7までは進める!! ハイスコアは確実だぜ!!

ぼくってウパ 冒険マニュアル

ベースボール。もうしゃけないッ!



SUPER REAL BASEBALL '88

スーパーリアル ベースボール

¥5,500(予価) VAP-BG

「超真実野球」の発売が(やっぱり)延期になってしまった。スナオに謝る。ガリクソンも入れたいし、ドーム球場の思ったより打球がのびるといったデータも、超リアルに再現したくなったんだ。それと、新・発売日の7月30日に、ロムがみんなの手に渡るようにするために、予想以上の数をつくらなくては…。予約中の諸君、涙をのんでこらえてください。もうしゃけない。

バップファミコン情報局 ☎03-306-5000 バップの最新情報が聞けるぞ。

 開発/ハックス・ソフトニカ株式会社

発売元/株式会社バップ 〒102 東京都千代田区四番町7新和ビル1F

「梅雨のころ」の予定が変った。セミが鳴いたらスーパーリアル





ゴールデンウィーク特大号

続々と登場する野球ゲームを完璧に網羅した別冊付録とウパくんのことがなんでもわかる冒険マニュアルなのだ

特別付録1
ALL ABOUT BASEBALL GAMES
1988年春季版

特別付録2
バイオミラクル ぼくってウパ ぼうけんマニュアル

最新ゲーム徹底解剖

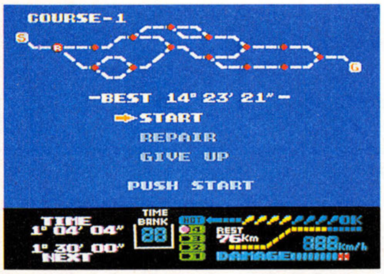
最新ゲーム大紹介

禁断の秘技

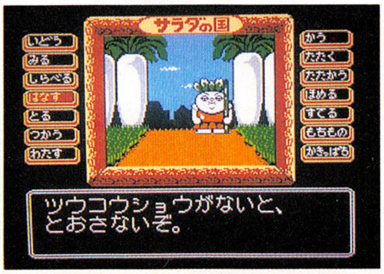
新着ゲーム通信

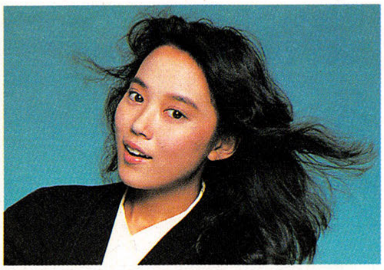
発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

もくじ CONTENTS









ゲーム別さくいん GAME INDEX

マーク一覧

アクション / シューティング / ロールプレイング / アドベンチャー / スポーツ / シミュレーション / パズル / テーブルゲーム / 教育 / カートリッジ / ディスクカード / バックアップカートリッジ / セガ用カートリッジ / カード(セガ・PCエンジン)

10

5月20日号

COVER イラスト 松下 進 デザイン 山田 康幸

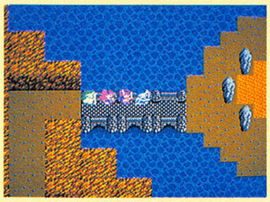
ファミコン通信 TOP 30

とうとう『ファミスタ'87』もトップ5から姿を消してしまった。変わりにランクインしてきたのは『武田信玄』や『フリートコマンダー』といった、シミュレーションゲーム。この中で最後に天下を取るのは政宗か？ 信玄か？ それとも戦艦ヤマトかな？



1 ドラゴンクエストIII 3336

前回 1 前々回 1

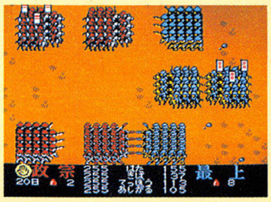


エニックス 5900円(カートリッジ)

ジンギスカンのユーラシア制覇、はたまたアレキサンダー大王の東方遠征というぐらいの勢いをほこっていた『ドラクエIII』も、そろそろ息切れしてきたようだね。来週もトップの座にすわることはできるかな？

2 独眼竜政宗 1961

前回 — 前々回 —

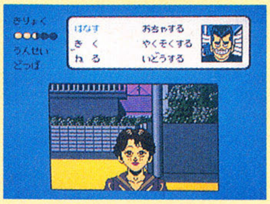


ナムコ 5500円(カートリッジ)

やっぱりナムコが作っただけあって、シミュレーションゲームの中にもアクションシーンが盛り込まれているのだ。だから、本格的！ とはいえないんだけど、とっつきやすいから初心者にはうってつけだな。

3 ビー・バップ・ハイスクール 1279

前回 — 前々回 —



データイースト 5800円(カートリッジ)

『くにおくん』のようなアクションゲームを期待していた人には悪いけど、これは正統派(？)のアドベンチャーゲームなのだ。グラフィックは原作の漫画そのまま。トオル・ヒロシコンビのファンにはたまらない！

4 フリートコマンダー 1058

前回 — 前々回 —



アスキー 5500円(カートリッジ)

シミュレーションゲームが数ある中で、このゲームはもっともグラフィックがリアルだね。戦艦とか戦闘機の絵が本物そのままのところがいい。これがデフォルメされたりすると、緊迫感がなくなっちゃうものね。

5 武田信玄 723

前回 — 前々回 —



ホット・ビィ 5800円(カートリッジ)

『信長』とちょうど入れ違いのようにランクに入ってきたのがこの『武田信玄』だ。戦闘シーンが同社のパソコンソフト『カレイドスコープ』とよく似ているね。戦国時代のいくさって感じがしないところがいいね。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

★4月28日付

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
	6	3	3	仮面ライダー倶楽部	バンダイ 5500円(カートリッジ)		454
	7	4	2	プロ野球 ファミリースタジアム'87	ナムコ 3900円(カートリッジ)		436
↑	8	—	—	不動明王伝	タイトー 5900円(カートリッジ)		376
	9	11	7	鉄腕アトム	コナミ 5500円(カートリッジ)		299
	10	9	10	ファミリーサーキット	ナムコ 3900円(カートリッジ)		245
↑	11	18	23	ドラゴンクエスト	エニックス 5500円(カートリッジ)		185
↓	12	5	12	ドラゴンクエストII	エニックス 5500円(カートリッジ)		183
	13	12	13	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 4900円(カートリッジ) 2500円(ディスクカード)		179
↓	14	6	18	松本亨の株式必勝学	イマジニア 9800円(カートリッジ)		143
↑	15	20	21	コナミワイワイワールド	コナミ 5500円(カートリッジ)		131
	16	17	14	マイク タイソン・パンチアウト!!	任天堂 5500円(カートリッジ)		125
↑	17	—	—	アスピック	ボーステック 3300円(ディスクカード)		122
↓	18	8	—	ナポレオン戦記	アイレム 5500円(カートリッジ)		119
	19	19	24	ドナルドランド	データイースト 5500円(カートリッジ)		116
	20	21	16	ファミリーテニス	ナムコ 3900円(カートリッジ)		113

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
↑	21	—	28	聖闘士星矢	バンダイ 5500円(C)
↑	22	—	—	井出洋介名人の実戦麻雀	カプコン 6500円(C)
↓	23	14	11	エキサイティングサッカー	コナミ 3300円(D)
↓	24	7	4	ロックマン	カプコン 5300円(C)
	25	26	—	つっぱり大相撲	テクモ 4900円(C)
	26	23	—	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所 5600円(C)
	27	24	—	トップガン	コナミ 5300円(C)
↓	28	10	5	アルカノイドII	タイトー 5900円(C)
↓	29	15	15	魂斗羅	コナミ 5300円(C)
	30	27	20	SDガンダムワールド	バンダイ 3300円(D)

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶ TOP20

あなたのはがきで……、このイントロもうやーめたっと。えー、今週も1位の座についているのは『ドラクエⅢ』。このソフトが人気があるのはもちろんシナリオがいいからなんだろうけど、魔法の種類の豊富さも理由のひとつなんじゃないかな。いろんな魔法が使えた方がいいもんね。そういえば昔"僕に魔法が使えたら"って歌があったよね。あれはたしか『チンパン探偵 ムッシュバラバラ』のエンディングテーマだったっけ。でも、本当に魔法が使えたらいいだろうね。山で遭難しそうになったときなんか、ルーラを使えるだけでも大助かりだもんね。

読者のご意見板

●今、幸せのくつを2足持っている。あと2足あれば、パーティーが本当に幸せになれるのになあ。
高知県　塩崎敦司　17歳

●このはがきが、ファミ通に採用されたとき、僕は友達からロトの称号を与えられる。
福島県　橋本芳明　14歳

●3月20日、やっと『ドラクエⅢ』のCDを聞くことができました。だって、先に聞いてしまうと、クリアーしたときの感動が少なくなるから……。全世界のみんなが、そう思っている、よね。
新潟県　谷かおり　13歳

●今、私は『ドラクエⅢ』に熱中してます。でも、社会人って辛いわ。1日に30分くらいしかできないんですもの。昼間は仕事で、夜は家事に追われて……。専業主婦をしてみたい、と思っている今日この頃です。
大分県　阿部秀美　21歳

●私の友人U子は『ドラクエⅢ』に好きな男の子の名前を入れたため、みんなと一緒にやれなくなった。
東京都　稲垣さおり　14歳

●友達のK君は、ゲームにある(2M+64K)というのを見て、ずいぶん重たいカセットだな、と言った。
岐阜県　渡部　誠　?歳

●僕は『ドラクエⅢ』で、きらいな奴の名前を登録して、パーティーアタックで殺しまくっていました。でも、そのうちにレベルがかなり上がってしまい、少しずつそのキャラクターに愛着がわいてきてしまいました。今では最強四人衆の1人です。
愛知県　前田秀之　15歳

★4月8日～4月21日

	今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
	1	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	3914
	2	3	プロ野球 ファミリースタジアム'87	ナムコ	586
	3	2	ファイナルファンタジー	スクウェア	454
	4	4	信長の野望 全国版	光栄	389
	5	5	ウィザードリィ	アスキー	362
	6	6	キャプテン翼	テクモ	263
	7	7	ドラゴンクエスト	エニックス	239
	8	9	独眼竜政宗	ナムコ	210
↑	9	–	魂斗羅	コナミ	168
	10	14	桃太郎伝説	ハドソン	118
	11	8	ゼルダの伝説	任天堂	117
↑	12	–	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ	110
	13	13	ファミリーサーキット	ナムコ	106
	14	11	SDガンダムワールド	バンダイ	103
	15	16	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ	96
↓	16	11	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	94
	17	15	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	93
↓	18	10	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	88
	19	–	グラディウス	コナミ	85
	20	–	フリートコマンダー	アスキー	73

今までの累計

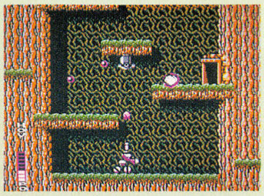
今回	前回	ソフト名	得点	今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	39612	11	11	プロ野球 ファミリースタジアム	1332
2	2	プロ野球 ファミリースタジアム'87	8207	12	12	デジタルデビル物語 女神転生	1259
3	2	ファイナルファンタジー	8075	13	17	信長の野望 全国版	1163
4	4	ウィザードリィ	3026	14	13	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	1156
5	5	桃太郎伝説	2342	15	14	ファミリーサーキット	1024
6	6	ドラゴンクエストⅡ	2216	16	15	ゼルダの伝説	976
7	7	中山美穂のトキメキハイスクール	2040	17	16	マイク タイソン・パンチアウト!!	820
8	8	コナミワイワイワールド	1820	18	18	ファミリーテニス	691
9	9	SDガンダムワールド	1719	19	–	キャプテン翼	627
10	10	ドラゴンクエスト	1692	20	19	エキサイティングベースボール	587

●このランキングは、ファミコン通信1988年3号から現在までの読者投票の累計です。

発売までまてない期待の新作 TOP15

期待の新作トップ15、今週は『聖闘士星矢』の話をしよう。ゲームの進行は、だいたい前作と同じで、アクションシーンとバトルシーンに分かれている。でも、今回はアクションシーンはおまけみたいなもんで、メインはバトルシーンなのだ。これが前作よりかなりよくなっている。ストーリーは原作通りに進んでいくし、当然キャラも同じセリフをしゃべる。そして、今回は力だけでは勝てないアドベンチャー的要素もふくまれているのだ。このへんがじつにおもしろい。まさしく、ファンにはたまらない1本だぞ。

注目ソフト 超惑星戦記 メタファイト(13位)



なんといってもマイカーがスゴイ！ ちょっとしたことですぐ変形するのだ。その動きを見ているだけで、十分楽しめるぞ。

★4月28日付

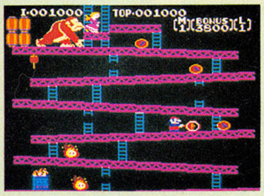
今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	6	ベストプレープロ野球	アスキー	2583
2	−	ナムコクラシック	任天堂	2375
3	2	ディープダンジョンIII	スクウェア	1926
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	1774
5	7	スーパーリアルベースボール	バップ	1650
6	3	めぞん一刻	ボーステック	1624
7	9	1943	カプコン	1423
8	−	サラダの国のトマト姫	ハドソン	1105
9	11	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	874
10	5	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	723
11	12	三国志	光栄	718
12	13	イース	ビクター音楽産業	432
13	−	超惑星戦記メタファイト	サン電子	315
14	15	GREAT TANK	エス・エヌ・ケイ	246
15	−	究極ハリキリスタジアム	タイトー	189

●このランキングは、ファミコン通信のアンケートはがきを集計した結果をもとに作成したものです。

ディスクライター TOP10

最近、ディスクで発売されるソフトが少なくなってきているような気がする。ディスクだったゲームの続編がカートリッジで発売されることも多くなってきたし……。2メガや3メガROMがあたりまえになってしまうと、容量の少ないディスクはどーなっちゃうんだろう？

注目ソフト ドンキーコング(7位)



なつかしいですね。ファミコンソフト第1弾の中の1本だもんね。このゲームがなかったら、今のファミコンはなかっただろうね。

★4月28日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	3	アイスホッケー	任天堂	1256
2	1	ガンスモーク	カプコン	1027
3	5	SDガンダムワールド	バンダイ	954
4	2	ファイヤー・バム	HAL研究所	672
5	−	ドルイド	ジャレコ	553
6	−	グーニーズ	コナミ	369
7	−	ドンキーコング	任天堂	327
8	−	エキサイティングベースボール	コナミ	188
9	−	ツインビー	コナミ	176
10	9	バブルボブル	タイトー	132

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

U.S.A. TOP 10

知っても知らなくても生きてはゆけるU.S.A.トップ10のコーナーだ。みなさん読んでくれてますか？　さて今回は、アメリカのオリジナルゲームが登場しているので、まずはそれに注目してほしい。第2位に入った『R.C.プロ-AM』がそれだ。このゲームについては、以前ファミ通のアメリカ駐在員トム・ランドルフが報告してくれたので、知ってる人もいるんじゃないかな。クルマのレーシングゲームで、ラジコンで操縦してる設定がとても面白い。『3Dホットラリー』に勝るとも劣らないデキなのだ。そのうちファミ通でも紹介しちゃうからね。待ってて。

★4月28日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	アイスホッケー(ICE HOCKEY)	$34.99	
↑2	－	R.C.プロ-AM(R.C.PRO-AM)	$34.99	
3	4	ゼルダの伝説(THE LEGEND OF ZELDA)	$39.99	
4	3	トップガン(TOP GUN)	$34.99	
5	5	メトロイド(METOROID)	$34.99	
6	6	マイク タイソン・パンチアウト!!(PUNCH-OUT!!)	$34.99	
↓7	2	魂斗羅(CONTRA)	$34.99	
8	7	ハイウェイスター(RAD RACER)	$34.99	
9	8	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
10	－	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	

●協力店　Nintendo Entertainment Center Seattle Store (TRY SOFT)



FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

アメリカのゲーム情報誌なのだ

どうもどうもどうも、トム・ランドルフです。みなさんお元気しちゃってくれちゃってますか。ホント、体だけは大事にしてくださいね。

ところで、ずーっと前に紹介したアメリカのゲーム雑誌覚えてますか？　アメリカでは、ファミコンについての記事を載せてる雑誌って、〝ニンテンドー・ファンクラブニュース〟以外には、これくらいしかないんですよね。名前は、〝エレクトロニック ゲーム プレイヤー〟っています。知ってる？

この雑誌の第2号が出たので、さっそく紹介したいと思います。

今回の大きなネタは、ラスベガスで行なわれたショーの話で、かなりのページをさいて、新作ゲームのことなどをレポートしています。

それと、かなりマジメな感じで、過去、現在、未来のビデオゲームについて考察しています。きっと、ビデオゲームが本当に好きな人が書いてるんでしょうね。それがヒシヒシと伝わってきて、とっても好感が持てます。

あと、『ファミスタ』のゲームレビューとかも、ホメちぎってて面白かったですよ。そんじゃ。



⬆〝画面の向こう側〟というタイトルのレポート記事なのだ。



➡言わせてもらえば、絵はヘタクソだね。

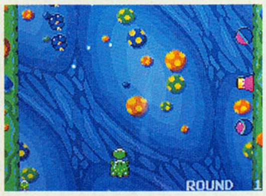


⬆ゲーム評論のページ。ホメているものが多いのだ。

ビデオゲーム TOP15

ビデオゲーム・ゼミナール、今週は『グラディウスⅡ』を考察してみよう。今年のAOUショーでも、もっとも人気のあったこのゲーム、市場に出るやいなや、マニアがよってたかって極めはじめ、今や「5周目の3面の復活パターンがわからねーんだよなー、ブツブツ」などという話が出るぐらいになってしまった。が、これはあくまでもマニアの場合であって、我々常人にとっては1周どころか、1面もクリアーできないこともあったりする。面白いゲームだけど、こう難しいと、素直にほめられないところが残念。

注目ソフト Dr.トッペル探検隊（4位）



オプションのフォーメーションを自由に変えられるっていうアイデアはいいと思うんだけど、これがこのゲームを難しくしてるね。

★4月28日付

	今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
↑	1	－	グラディウスⅡ	コナミ	3267
	2	1	コンチネンタルサーカス	タイトー	3019
	3	3	ワールドスタジアム	ナムコ	2543
↑	4	－	Dr.トッペル探検隊	タイトー	2275
↑	5	－	ビジランテ	アイレム	2061
	6	4	シルクワーム	テクモ	1877
	7	5	ソニックブーム	セガ	1433
↓	8	2	忍者ウォーリアーズ	タイトー	1162
	9	10	チェルノブ	データイースト	894
	10	6	究極タイガー	タイトー	615
	11	9	スーパー魂斗羅	コナミ	542
	12	14	麻雀学園	ユウガ	493
	13	12	ヘビーバレル	データイースト	426
↓	14	7	ファイナルラップ	ナムコ	319
	15	15	A-JAX	コナミ	292

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京 巣鴨）、プレイシティキャロット笹塚店（東京 笹塚）、プレイシティキャロットなんば店（大阪 難波）、プレイシティキャロット表町店（岡山 表町）

セガ TOP10

ひさしぶりにマークⅢ版のアドベンチャーゲームが発売された。『スケバン刑事』以来、ずっと出てなかったから、本当にひさしぶりだね。この『星をさがして……』は、今はやりの推理アドベンチャーではなくて、メルヘンっぽいアドベンチャーなのだ。女の子向けなのかもね。

注目ソフト アルゴスの十字剣（1位）



移植に関しては、もうなにもいうことがないぐらいいいできなんだけど、やっぱ面クリのあの、ぐるんっ、というデモがほしかったな。

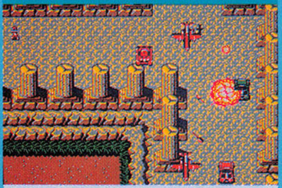
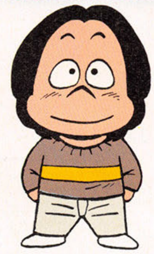
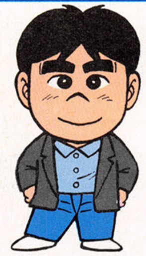
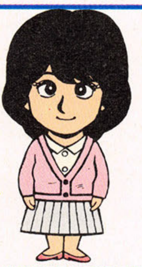
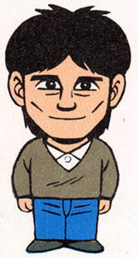
★4月28日付

	今回	前回	ソフト名	価格	得点
	1	1	アルゴスの十字剣	5000円	2872
↑	2	－	星をさがして……	5500円	2763
	3	6	ファンタシースター	6000円	1891
	4	3	スペースハリアー3D	5500円	1415
	5	2	アレックスキッド・ザ・ロストスターズ	5500円	1302
	6	4	アレスタ	5000円	961
↑	7	－	ファミリーゲームス	5000円	723
	8	8	ギャラクティックプロテクター	5000円	655
	9	5	モンスターワールド	5500円	418
	10	10	SDI	5000円	202

●協力店　西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）

お買い物に便利

NEW GAME 新作ゲーム

作品	独眼竜政宗	ファイナルコマンド 赤い要塞	霧のロンドン殺人事件
			
	ナムコ 5500円 バックアップカートリッジ 発売中	コナミ 3300円 ディスクカード 5月2日発売	トーワチキ 5800円 カートリッジ 5月13日発売
評論家			
東府屋ファミ坊  懐石料理ってのは、どうにも淋しいよね。ビールなどをいただきながら、よしこれからってときには、もうデザート。決して大食らいじゃないんだけどなあ。	**6** シミュレーションの知識がまったくない人には、最適のゲーム。ただ、シミュレーションに興味のある人には、ちょっぴり物足りないかもしれない。やっぱり敵(コンピュータ)がバカなのと、コマンドがワンパターンになりがちなのが、ネックなんだと思う。飽きちゃうんだよね。	**7** ジープで敵をひき殺しながら、捕虜を助けだす、たてスクロール型のアクションゲーム。あんまり難しくなくて、作りがシンプルなのがいいよね。なんか、アクションゲームの原点に戻ったって感じのゲームだ。ひき殺すってのがちょっと快感だったりするから、危ないよね。	**5** 何をしていいかわからなくなる場面が、しばしば登場する。入力できるコマンドが多すぎて、かえって煩雑になってるわけだ。アドベンチャーの場合、いかにしてプレイヤーをその世界のなかにのめり込ませるか、がポイントとなるわけだから、やはり不親切は禁物だと思うね。
水野店長  これといって欠点のない私だが、ときどき自分でも、口数がちょびっと多いかなあと思うことがある。いやいや、口は災いのもと。これからはつつしまなきゃ。	**7** シミュレーションゲームは面白い! なんて安直にオススメしちゃうのは、すごーく危険な気がするのだ。シミュレーションにだって面白いのもあるし、つまらないものもある。で、このゲームなんだけど、きわめて初心者向けのゲームで上手に作られている。が、もの足りなさも。	**8** そーいえば、「ダライアス」とかに熱中してた頃、このゲームやったことあるある。ゲーセン版の名前は「ジャッカル」っていうんだよね。敵と戦いながら、捕虜になってる味方を助けてまわるゲームだ。難しすぎずやさしすぎず、ゲームバランスもよろしい。こりゃ楽しめますねえ。	**6** アドベンチャーゲームって、結局のところ手続きのゲームなわけでしょ。その手続きが、例えば、お役所の窓口みたいにトロトロしちゃってるのってマズイわけですよ。その点このゲームは、プレイヤーをイライラさせないようにかなり努力はしてると思われるのね。そこはいい。
森下万里子  佐野洋子さんの『ドキドキさせてよゴリラ』という絵本が、とってもステキでした。"愛"をテーマにしたお話なんですけど、読み終わる頃には、思わず涙が。	**8** すごくわかりやすいシミュレーションゲームですね。小十郎のガイドとしての役割が、うまくいっているんだと思います。ひとつのコマンドを使うごとに季節が変わるので、要領が悪いと全然戦わないうちに、あっというまに年をとっていたりしてということもあるけど、面白いの。	**7** アーケード版からの移植ゲームということらしいけど、ごめんなさい、万里子「ジャッカル」はやったことがなくて……。でも、その分新鮮にゲームできました。最初は「怒」に似ているな、という印象を受けたんですけど、仲間を助けたり、空からの攻撃があったりと、要素が豊富なのね。	**6** シャーロック・ホームズのアドベンチャーゲーム第2弾ですね。前作はアクションの要素が濃かったけれど、今度のは本格的なアドベンチャーなので、よりホームズらしいふんいきが出ていていいと思います。ただ、どうすれば次に進めるのか、それがわかりづらいような気がするな。
ガスコン金矢  先日、ビデオを借りてきたんだけど、最初の5分間ぐらい観たところで眠ってしまい、翌日には返すハメになってしまった。えーん、なんてゆーこったい!!	**6** 政宗の参謀役、小十郎の存在がこのゲームを親しみやすいものにしていると思う。よく言えば、正統的なシミュレーションだけど、悪い見方をすれば、あまり新しさを感じない典型的なシミュレーションとも言える。正統的なシミュレーションが必ずしも面白いとは限らないのだから。	**6** アメリカでは、こーいった戦争もののゲームがウケているんだろうな。日本でもアーケードゲームには、この手のものが多い。マシンガンで敵をガンガン撃ちまくり、ジープで敵をひき殺す。ゲームをしていると、そんなことはおかまいなしだ。しかも、結構面白いから、困ってしまう。	**5** ひとつのシーンでやり残したことがあると、そこから移動しようとしても「まだ話を最後まで聞いてない」と言われてしまう。それが虫メガネで部屋の中をくまなく探さなければならないことだったりするとガッカリしちゃうんだよね。もうちょっと親切でもよかったんじゃないかな。

クロスレビュー

海を渡って陸に上がる。平地を通り山を越える。で、また海を渡り陸に上がる。それはもう永遠に続くのだ。だって地球は丸いんだもん。

聖闘士星矢 黄金伝説完結編



新正工業・バンダイ　5800円
カートリッジ
5月下旬発売

6

前作とちがって、今回は純粋なアクション仕様になっている。その分とっつきはいいんだけれども、あい変わらず原作重視型なので、原作を知らない人にはちょっときびしい。そのかわり、原作ファンの人は、ある程度満足できるはず。月並みだけど、ファンの人ならって感じだね。

7

原作に忠実に作られているので、原作を読んだことのない人にはストーリーを進めていくのがかなりキツイ。つまり、ファンの人はのめり込めるけど、そうでない人はコミックスを買ってくるしかないのだ。ま、しょうがないことだけどね。ゲームとしては、私はけっこう好きです。

7

大人気のマンガキャラクターを使ってのアクション＆シミュレーションゲーム。このゲームも「キャプテン翼」同様、原作のストーリーに忠実に作られているので、マンガファンにはたまらない魅力があるんじゃないかしら。ただ、アクション面がなんとなく無意味のような気が……。

6

原作やアニメの星矢の場合、どんな窮地に追い込まれても最後にはコスモがブワッと燃え上がり逆転勝利というパターンが多い。ところがゲームの場合は、そーはいかないのだ。ちゃんとライフも数値で表示されるしね。前作よりも敵のゴールドセイントは強くなって、苦戦しちゃう。

将軍



ヘクト　5800円
カートリッジ
5月27日発売

3

とにかく、ゲーム内容を理解するのに、かなり時間がかかった。よーするに、何をやっていいかまったくわからないんだよね。ちょっと不親切だと思う。基本的にはシミュレーションだけど、偶発的要素も多い。新しい試みではあるんだけど、活かしきれてないみたいだ。

5

いやー、なんとも奇妙なゲームですこと。やっぱりこれも、かなりシミュレーションぽい感じのゲームなのだ。かといって、自分で数値を変えていろいろ試してみたりはできないから、厳密にはシミュレーションでもないし……。食べ物が道に落ちてたり、なんとも奇妙なゲームね。

7

RPGとシミュレーションのふたつの要素があるゲーム。40人の中からひとりを選んで始めるんだけど、異人さんあり、女の人ありとキャラクターが豊富です。コマンドがわかりづらいのと、シミュレーション面がちょっとつまらないところが気になるけれど、けっこうはまるのです。

4

なんだかんだと、ボクたちが言っても、いちばんゲームのことをわかっているのは、ゲームを製作する側の人たちじゃないかと思うときがある。しかし、この「将軍」の場合、製作側の人が何を狙っているのか、面白さのポイントみたいなところで、じつは、わからなかったりする。

究極ハリキリスタジアム



タイトー　5500円
バックアップカートリッジ
6月28日発売

7

「ファミスタ」改訂版といった感じ。打球の動きなど、ちょっぴり遅いのが欠点だ。ただ、成長システムとか、アイドルチームとか、いろいろ面白いところは多い。1人プレイの守備のときのピッチャーのグラフィックも、なかなかいいしね。ハマっても不思議ではない魅力はある。

6

よくもわるくも、「ファミスタ」ってスタンダードになってしまったのだなあって感じ。『ハリスタ』の場合、操作方法も「ファミスタ」とまったく同じで、違和感なくスンナリと入り込めた。ただ気になったのは、ライト前のヒットがアウトになったり、処理が重なると遅くなるところ。

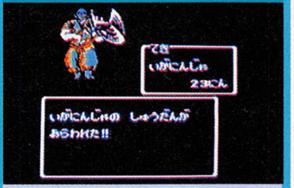
7

「ファミスタ」をすごく意識しているような野球ゲームだな、という感じを受けました。でも、ピッチングシーンでは、キャラクターを大きく扱ったりとか、いろいろ工夫しているところがあって、苦労がうかがえます。方里子がやると、ファウルが多くなっちゃうの。ヘタなのかな。

6

攻撃と守備のときでは、画面が切り替わったり、牽制球のシーン、ホームランを打ったときチラッと夜景が見られるなど、ずいぶん入れ込んでいる。これ以上の野球ゲームはない!!　というものを作ろうとした製作側の人たちの気迫を感じるなァ。なんといっても、究極……だもん。

真田十勇士



ケムコ　5800円
バックアップカートリッジ
6月上旬発売

7

一風変わったシミュレーションゲーム。どっちかというとRPGのイメージだ。でも、敵と戦って成長するわけではないから、やっぱりシミュレーションなのかなあ。はっきりいって、なかなか新しいゲームシステム。スクロールはちょっぴり見にくいけど、なかなかいいよ。

8

「桃伝」とかの完璧なロールプレイングみたいだけど、これが上手にシミュレーション要素を盛り込んだ、おニューな感じのゲームなのだ。経験値というものもないし、最初はちょっと不安だったんだけど、うまくまとまってていいと思う。新しいココロミは、まずは成功してるね。

8

これ、「桃太郎伝説」のようなRPGなんですね。マップ面では、2等身のかわいいキャラクターなんだけど、戦闘モードになったりすると、リアルなグラフィックになったりして、けっこうステキなのです。これは、面白いんじゃないかと思います。じっくりやってみる価値ありね。

7

ファミコンには、ファミコンのシミュレーションゲームがあってもいいはずなのだ。そーゆー意味で、この「真田十勇士」は、じつにウマイところをついていると思う。RPGと思わせておいて、すんなりとシミュレーションしてしまう。このすんなり感覚のバランスがいいと思うのだ。

今週のおすすめソフト

今週は、ちょっぴり淋しかった。個人的には『ファイナルコマンド』が好きなんだけど、こればっかりは好き嫌いがあるしね。ということで、今回はやっぱり見送りかなあ。うーん。

『ファイナルコマンド』はよくできてると思う。買っちゃってもいいし、書き換えてもいいと思う。『独眼竜』と『十勇士』も、試してみる価値はあるね。おこづかいと相談して決めましょう。

今回の方里子のオススメは、シミュレーションなら、やっぱり『独眼竜政宗』かしら。誰でも楽しめるというのがいいと思います。あと、『真田十勇士』も、新しいRPGとして、楽しめると思うわ。

ボク自身は、あまり野球が好きじゃないけど、野球好きの人には、『ハリキリスタジアム』なんかが、いいんじゃないかな。でも、ホントに野球好きの人は、あれこれ注文があるかも……ね。

ソフトウエア インプレッション

SOFTWARE IMPRESSION



今週から新たにスタートした〝ソフトウエア インプレッション〟のコーナーだ。なるべくたくさんのゲームを、なるべくたくさんの視点から紹介していこうと思う。ファミ通だって、たまには真面目なのだ！

バイオミラクル ぼくってウパ

コナミ　3300円
発売中



単純に、キャラクターがカワイイゲームっていいよね。動物とかさ。でも、なんで今まで赤ちゃんが主人公のゲームって作られなかったんだろう。不思議といえば不思議。そのまんま、赤ちゃんってカワイイのに。

私があまりに好き勝手し放題したため、今までのソフトレビューが終わってしまったそうだ。よかったよかった(うそ)。

話は急に本題に入るのであるが、『ドラクエIII』を終えてからとゆーもの、私はこれといって入れ込むソフトもないまま、ちんたら暮らしていた。まー、『ドラクエIII』やる前もちんたら暮らしていたのだが……。そんなある日、私はファミ通で『バイオミラクル ぼくってウパ』のサンプル版を見つけてしまったから、さー大変。今ではすっかりウパ中毒になってしまいました。

ゲーム内容は『スーパーマリオ』や、『夢工場ドキドキパニック』のような、サッパリとしたキャラクター・アクションゲーム。ゲテモノがうじゃうじゃ出てくる最近のゲームを見慣れた目には、かえって新鮮に映る。もっとも、プレイヤーキャラが赤ちゃんであるからして、ただ、ひたすらかわいらしさを追求した結果なのかもしれないですけどね……。

それに、コナミさんのゲームではめずらしく難易度もひかえめ。まるっきりカンタンとはいわないけれど、何回もプレイしてマップを覚えてしまえば結構すんなりと進んでいけるのだ。コンティニューも隠しコマンドなどとゆー邪道なものを使わずにできるし、とても素直。また、操作性がとてもよく、✚ボタンを押す指の動きに主人公ウパくんがスムースに追従するところなんかとても気持ちよい。あんまり気持ちよくて、そのまま昼寝して、起きてみたら3ヵ月くらいたってるくらいに気持ちよいのだ。

〝操作性がよい〟なんて、当たり前のことだろーと思うかもしれないが、それはアマイ。世の中には操作性が悪くて、そのせいで難易度が10ランクぐらい上がってしまったようなゲームがごちゃまんとある。私はそういったゲームにウパくんのツメのアカを煎じて飲ませてやりたいと思うわけさ。

ところで、今、あらためてプレイして気がついたのだけど、このゲームって前半のほうでは自分から攻撃してくる能動的な敵っていないのだね。みんな〝我が道をゆく〟的な一定の動きしかしていないの。そしてワールド5あたりから、寄ってくる敵や弾を撃ってくる敵が出場。だから、逆にいえばワールド4とワールド5の難易度の差が他のワールドに比べて、すごくあるわけ。ここだけ少し、ほんとに、ほんの少しだけ不満。できればセーブ機能も欲しかったところだけど、これはまーいいか。

このゲームでは、やはり、キャラクターが前面に押し出されたカタチになっているわけだが、それに負けないゲーム内容にできたっていうのはやっぱりエライと思うのだよ。このまま、ウパくんをシリーズ化していくのかどーかはわからないけど、もしそうなら、私はひとつお願いがありまする。〝ウパくんを成長させないでください!!〟。

やっぱり、赤ちゃんだからかーいいのであって、子供とか青年じゃ、自称かわいいゲーム評論家の私には許せないのだっ!!

上野利幸(ゲヱセン上野)

双截龍

テクノスジャパン　5800円
発売中



格闘技ゲームには定評のあるテクノスジャパンの新作ゲーム『双截龍』なのだ。ゲーセン版にはなかったV.S.モードまでついて、面白さも数倍アップ。ストレートな展開がいいよね。

仕事柄ありとあらゆるゲームに手を出すようにしているのだけれど、当然私にだって好き嫌いや得手不得手がある。なかでも苦手なのが、『スパルタンX』タイプの格闘技ゲーム。人間、意味もなく苦手意識を抱くわけもなく、だから私が格闘技ゲームが苦手だというのにもちゃんと理由があるのだけど、ここには書かない。あまりにも情けない理由なんでね。しおしお。

そーゆーわけでこの『双截龍』も苦手ゲームのひとつ。苦手だけれど、好きなゲームのひとつでもある。どのくらい好きかとゆーと、買ってもいいと思うぐらいのレベル。これは結構ハイレベルなのだ。

このゲームを作ったテクノスジャパンという会社は、知る人ぞ知る格闘技ゲームの総本山みたいなトコで、出すゲームのほとんどが格闘技ゲームなのだ。長年ひとつのジャンルを研究してるからノウハウが蓄積されており、だからオモシロイ。この『双截龍』は、いままでに蓄積されたノウハウをすべて投入してつくられている、そんな気がするのだ。

キャラクターが小さいとか動きが地味だとか、そーゆー不満をもらす人もいる。でも、それはアーケード版と比較した場合であって、ファミコン用のゲームとしてみれば大変頑張っているように思えるのだけどね。アーケードとファミコンじゃ器が違うんだから、無理して同じものを移植するよりも、その器にあった移植をするのが正解なんじゃないだろうか。前作『くにおくん』といい『双截龍』といい、テクノスというメーカーは移植がうまい。格闘技ゲームのなんたるかを知りつくしているからこそ、こういう姿勢を見習ってほしいものだなぁ。

V.S.モードをつけたり、レベルアップの要素を加えたり、ファミコンゲームとしての工夫も満点である。ファミコンのなんたるかを知らないたれ流しメーカーにも、こういう姿勢を見習ってほしいものだなぁ。

二木康夫（編集プレイヤー）

キャプテン翼

テクモ　5500円
発売中



新しいゲームスタイルを切り開いたとウワサされるテクモの新作。アニメものはつまらないという定説をくつがえすことができるか、というのがこのゲームの課題。なのかもね。

ゲームをする前というのは、けっこう不安になるものだ。『キャプテン翼』の場合はとくに不安だった。というのは、①RPGである（ボクはRPGがニガ手なのだ）。②『キャプテン翼』のことをよく知らない。③ついでにサッカーにも詳しくない。というのがその理由。

しかし、心配するこたあない。RPGがニガ手でも、『キャプテン翼』やサッカーに詳しくなくても全然平気。すごく面白かった。

まず、スポーツもの初のRPGだけれど、これが上手にアクションと組み合わされていて、いままでとまったく違う味を出している。いままでのスポーツものが平面だとすると、『キャプテン翼』には立体感のようなものがあるのだ。つまり、いままでのゲームがあくまでゲームであったのに対し、これは本物のサッカーに近い遊びができるのだ。詳しいことは省略するが、例えば、選手間のかけひき、メンバー交代、作戦などが多彩にできる。また、経験値による選手の技術の上達、選手の個性、敵チームに個性があったりと、すべてに味つけされていて、一挙手一投足にハラハラドキドキしてしまうのだ。いままで大ざっぱにしていたものを、まるでスロービデオを見ているかのように、細かいところにこだわりゲームを進めていくのだ。アニメ調の絵やスリリングな音楽も、雰囲気を盛りあげてくれる。

ゲーム全体の流れは、文字通り『キャプテン翼』のストーリー仕立てになっている。マンガを知らないボクにもこれは面白かった。知らないハズなのに、いつしか自分が翼になってなってしまうほどだから……。

ただ残念なのはRPGのために、相手が攻撃の時何ら打つ手がないことだ。敵のシュートがくるまで、自発的にはほとんど操作できないのだ。アクション系の好きなボクとしては、この辺のイライラに思わず目の毛細血管がハレツしそうになった。だけど、面白いから許してあげる。

石井基博（ディレクター）

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者（前編）

任天堂　2600円

発売中



任天堂のアドベンチャーゲームっていうと、『新鬼ヶ島』とか『トキメキハイスクール』なんかが思い浮かぶけど、ぜひこのゲームも、任天堂の代表作になってほしいものですね。

たとえば、とっても美味なあわびをいただいたとする。満悦で腹つづみ。では次はお肉で、特選の米沢牛を……。たしかに米沢のお肉はおいしいけれども、それでもちょっと物足りなさを感じてしまう。もっと至高なあわびを、と思うからだ。ネタがよければよいほど、そのアレンジが気にかかる。最初が刺し身なら、次はあみ焼、その次がステーキ……。もっともっと、いい味があるはずだからね。

ゲームの場合も同じだと思う。

たしかに新しいジャンルを作り出すことは必要だけれども、いまあるジャンルでより面白いゲームを作っていく姿勢も大切。『ドラクエIII』を遊んだプレイヤーの半分以上は、もっといい味の『ドラクエIV』を待ち望んでいるはずだ。

というわけで、『ファミコン探偵倶楽部』だ。後編は遊んでないからなんともいえないけど、前編を遊んだ限りでは、はっきりいって完成度は高い。うーん、勉強してるなーって感じだ。『オホーツクに消ゆ』、『横浜港連続殺人事件』など一連のアドベンチャーゲームの、いいところ悪いところを徹底的に洗い出したのだと思う。

とにかく、プレイヤーに親切に親切に、といった心意気で作られている。これは、アドベンチャーにとって大切なことだ。いたずらに難しくすることは簡単だけれども、そうしてしまうと、プレイヤーは誰もついていかない。要は、プレイヤーをストーリーの世界にひきずりこんでしまうこと。やさしすぎても、クリアー後のプレイヤーを満足させることができれば、アドベンチャーゲームでは大成功だと思うわけ。

その点、『ファミコン探偵倶楽部』は合格だ。至高のアドベンチャーを、という試みは、少なくとも前編ではいかされている。ストーリー展開は早いし、ゲーム進行のつまずきも、そんなにはない。

久々に後編に期待のかかるゲーム、だね。

東府屋ファミ坊（ファミ通編集部）

砂漠の狐

ケムコ　5500円

発売中



たて続けに発売されたシミュレーションゲームのなかのひとつ。北アフリカの砂漠を舞台に、ロンメル将軍の活躍を描く。シミュレーション入門用には最適なゲームといえよう。

ブーム、ブームと騒がれているシミュレーションゲームだけど、本当にそうなのかな？　なんて疑問も湧いてくる今日この頃。ブームを証明するかのように、次々と発売されるソフトの顔ブレを見てると、ほんと、どれを選べばいいのか困ってしまうのだよ。

ここに紹介する『砂漠の狐』も、そんなシミュレーションゲームの中の1本。舞台が第2次世界大戦ということで、『○長の○望』とか『武○信○』なんていう戦国ものに比べると、若干リアリティーがあるような気がする。なんせ近代戦争だかんね。そいでもってプレイヤーは、ドイツ・アフリカ軍団の総指揮官、ロンメル将軍になって、イギリス軍を北アフリカから追い払うというのが、このゲームの目的だ。昔はやった軍人将棋（そんなこと言ってもわかんねえか!?）と、ファミコンの『鉄道王』が合体したようなゲームといえばいいのかな。ま、ボードゲームのノリで進めていけば、初心者にもわかりやすく遊べるように出来てるってわけだ。

おまけにシナリオも5つ用意されているという親切設計。で、シナリオ①〜③くらいだったらチョコマカやってるうちに勝ててしまうというのは、ビギナー対応ソフトっていう風に考えれば、④、⑤の本編というべきシナリオに向けてのウォーミングアップにもってこいの構成といえる。ま、メーカーさんがいうところの、ファミコン初のシネマウェアかどうかはともかく、要所要所ではしっかりアニメしてくれるし、エンディングなんかもていねいにつくってある。ただ、シミュレーション・ウォーっていうくらいで、ハマリこむと時間がやたらかかってしまうのは、集中力の希薄なボクのような人間には向いてないような気もする。ま、これはこのゲームだけに特定することじゃないけどね。あと、このゲームにはVSモードが付いてるので、友達と一緒にワイワイやるっていうのも面白そうだ。

ザイオン中村（音楽評論家）

怒II

ケイアミューズメントリース　5500円
発売中



名前のとおり、『怒』の続編である『怒II』だ。もとはといえば、このゲームはゲーセン版がオリジナル。変わったコントローラーが付いていたけど、はたしてファミコン版はいかに……。

もともと、ビデオゲーム畑で働いていたりなんかしたワタシは、移植ゲームには目がないのだ。ファミコンなら、わざわざお金を入れて遊ばなくってもいいもんね。それに、他にも大きな楽しみがある。

それは、ビデオゲーム版とファミコン版を比較して、どこがどうよくなったとか、ここはこうじゃなかったなんて、感心したり、ブーたれたりするのが楽しいのだ。

では、ビデオゲームからの移植ということをふまえて、「怒II」について考えてみよう。

ビデオゲーム版は、ループレバーという独特のレバー(レバーの握り玉の部分を回転させて銃の向きがかえられるという便利なシロモノ)を使っていたのだけど、ファミコン版にそんな便利なものは当然、ない。しかし、コントローラーの✚ボタンとABボタンの組み合わせで、ループレバーのような動きを再現しているのだ。

その努力は〝買い〟なんだけど、どーも、この操作が理解しづらい。というよりは、しっくりこないって感じなんだよね。撃とうと思った方向に撃てなかったり瞬間的に反転しようと思ってもできないとか。アクションゲームは操作性が命だから、もっとわかりやすくてもいいんじゃないかな。いろいろ問題もあるだろうけどね。

でもビデオゲーム版になかったお買い物の要素は、ちょっと安易だけどイイ。もちろんパワーアップするためにあるんだけど、そのバー(お店ね)に入るために入場料がいるっていうのが、なんとも大阪商人のなんたるかを見たような感じでうれしい。

ビデオゲーム通信なんかもやっちゃってるワタシとしては、やっぱりコントローラーなどもビデオゲームそのままで移植してほしいと思うのね。「アルカノイド」ってそうだったでしょ。ちょっと荒削りな感じだけど、ひとつひとつの問題をクリアーしてこそいいものができるのではないかな。とか考えてしまいました。

柴田英春(怪獣ひでごんす)

ジーキル博士の彷魔が刻

東宝　5300円
発売中



『タッチ』以来ほんとに久しぶりの東宝の新作。純粋なアクションゲームなんだけど、その中味は、ジーキルモードとハイドモードの異なるふたつのゲームから成り立っているのだ。

正直いって、私は「ドラクエIII」以来、まともに最後までクリアーしたゲームはひとつもない。なんか「ドラクエIII」を一生懸命やったあとだと、のめり込めるゲームが見当たらないのだ。どーしてなんだろうねえとか思う。

最近考えることは、いったいプレイヤーにとって面白いゲームって、どんなゲームなのかってこと。そりゃもちろん、「スーパーマリオ」だとか「ドラクエ」だとかがそうなんだよ！　って言われちゃうとオシマイなんだけど、そんなに簡単でいいのかって気もするのだ。

だって、ゲームデザイナーのみなさんは、「スーパーマリオ」にはないもの、「ドラクエ」にはないもの、そーいったものをいろいろ考えて、新しいゲームに仕上げようとしてるわけでしょ。それを、「スーパーマリオ」の方が面白いって言っちゃうのは、やっぱ単純だしカワイソーだと思うのだ。

それでね、「彷魔が刻」なわけ。

「彷魔が刻」には、ジーキルモードとハイドモードという、ふたつのモードで遊べる新機軸が盛り込まれている。これが「彷魔が刻」のウリになるわけだ。でもまたしかし、このゲームのジレンマも、またここに存在するような気がするのだ。

つまり、プレイヤーにとっての面白いゲームは何かってことね。

お金をはらってカートリッジを買ってゲームをしようとする人にとっては、新機軸も新しい発想も、本当はまったく関係ないんじゃないかって気がする。だから、「スーパーマリオ」や「ドラクエ」そのまんまでも、逆に、プレイヤーにとっては、その方がいい場合もあるんじゃないだろうか……。「彷魔が刻」には、新しいゲームにしようとする意欲とか発想とかがあるのはとってもよくわかるんだけど、ただ、「スーパーマリオ」の持つ正統性ってやつも忘れちゃならないものだと思うのだ。

水野震治(ファミ通編集部)

ファミコン通信創刊2周年記念ウルトラ企画第1弾!!

プロ野球 ファミリースタジアム
ナムコ杯争奪
日本選手権

主催/株式会社ナムコ
協賛/ファミコン通信(アスキー)
週刊ヤングジャンプ(集英社)

日本一の栄冠を勝ちとるのは君だっ!!

ファミスタ日本選手権スケジュール

5月20日	第1次予選締め切り
5月下旬〜6月下旬	第2次予選、地区大会開催（北海道大会、東北大会、関東大会、信越・北陸大会、東海大会、近畿大会、中国・四国大会、九州大会）
7月24日	東京で決勝大会開催

ファミコン通信創刊2周年を記念して超ウルトラスーパーミラクル企画『第1回ファミスタ日本選手権』の詳細がついに決定っ!! ゲームメーカー〝ナムコ〟、青年コミック雑誌〝週刊ヤングジャンプ〟、そして〝ファミコン通信〟の3大メディアが堂々タイアップした、ファミコン界最大のお祭りだぜっ!!

第1次予選の応募締め切りは、5月20日。前号のファミ道楽ですでに第1報していたので、ひそかに腕をみがいていた人も多いはず。締め切りまであと3週間以上もあるから、じっくり練習して、腕に自信がある人もない人も、どしどし参加しよう。とにかく、君のファミスタの実力が日本一かどうかを試せる絶好のチャンス。コンピュータ相手に勝っていたって、本物の強さの証明にはならないからね。

しかもっ!! 決勝大会に進出した強者たちのうちから数名に、3社専属のゲーマー資格が与えられるのだっ!! 第2のアルツ鈴木をめざせっ!! 勝負は7月24日、東京だぜっ!!

豪華特典が目白押し!!



1 特製ファミスタ名人証を授与

第1次予選応募者のなかから、抽選で1万名に名人認定証を進呈!! 3社特製のオリジナル名人認定証なのだっ!!

2 各社ノベルティグッズをプレゼント

5月下旬から行なわれる地区予選参加者全員にナムコ、ヤンジャン、ファミ通の豪華ノベルティグッズをプレゼントだぜっ!!

3 専属ゲーマーの資格授与

7月24日に行なわれる決勝戦に出場した14名のなかから、数名を3社の専属ゲーマーとして登録。ゲーマーとしての未来が約束されるのだ!!

4 決勝進出者は東京へご招待!!

東京以外の決勝進出者の全員を、東京へご招待。糸井&松下両名人や本誌ゲーマー、アルツ鈴木とも対戦できるぜっ!!



第1次予選応募の方法

ということで、5月20日締め切り(必着)の第1次予選の応募方法だ。使用ソフトは『ファミスタ'87年度編』。下の2つの項目を自己申告して、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、官製はがきで下記のあて先まで送ればいいぞっ!!

1 対メジャーリーガーズ用のパスワードを書く

まず1人プレイモードで、ナムコスターズを選ぶ。そして、どんどん勝ち進み、ガイアンツにも勝つ。そのとき画面に表示される対メジャーリーガーズ用のパスワードを書くのだっ!!



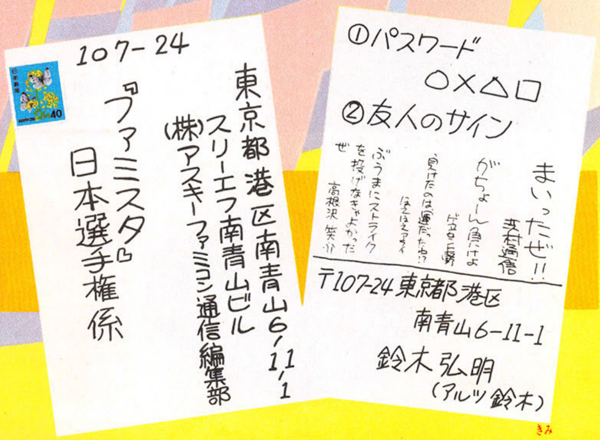
2 倒した対戦相手のサインをもらう

2人プレイモードで、誰か別の人と対戦する。チームはどこでもいい。そして、対戦相手に勝ち、対戦相手から「あなたは強い」という言葉と対戦相手の署名を書いてもらう(2人分以上)。

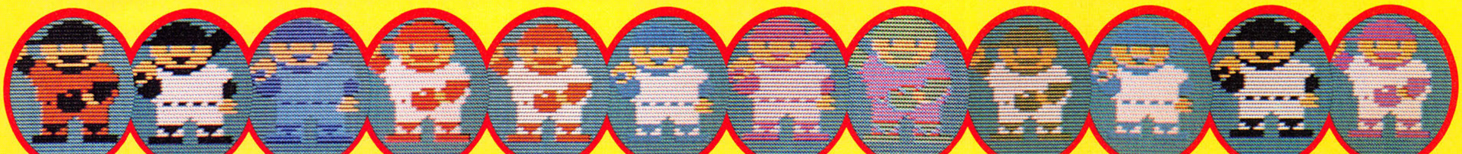


あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ファミスタ日本選手権」係



締め切りは5月20日っ!! 君の挑戦を待つ!!



プロ野球ファミリースタジアム 日本選手権委員会からのお言葉



糸井重里 名誉委員長

すべてのエロチックな夢よりも、巨人の優勝を願う糸井です。全国大会を応援するのは、当然でしょう。(糸井事務所談)



松下 進 名誉委員長

もちろん、私も参加します。持ちチームはナムコスターズ。うちの投手陣を打ち崩せないうちは、日本一とはいわせない。



小島文隆 本誌編集長

ファミ通創刊2周年のイベントということで、なるべくたくさんの人に参加してほしい。なんたって、日本一だからね。



アルツ鈴木 本誌ゲーマー

まぁ、まず負ける気はしないが、勝負はときの運だからね。万にひとつのチャンスに賭ける気で、みんなも参加してみたら。



任天堂ファミコングランプリ第2弾は、3Dシステム対応の迫力ラリーゲームだぜ！ 例によって、ディスクファクスでタイムを競うトーナメントが開催されている。参加するっきゃないね!!

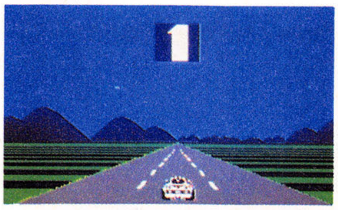
任天堂　発売中　3500円

なぜか今、モータースポーツが熱い!!

エキサイティングアクションだ

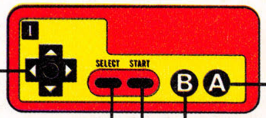
モータースポーツの面白さが、家の中で十分に楽しめるこの『3Dホットラリー』。このソフトもやはりディスクファクスを使用して、全国トーナメントが行なわれるのだ。トーナメントの開催期間は1988年4月14日～5月31日まで。3つあるコースを完走したときのタイムを競うのだ。今回の賞品は、特製文具セット、ディスクマークケース入り〝プリティミニ〟。しかも、トーナメント終了後、応募者全員にそれぞれのクラスごとの最終結果が書かれたライセンスカードが発行されるぞ！ ライセンスは3段階。1～100位はA級ライセンス、101～1500位はB級、1500位以下はC級、といった具合だ。

ディスクファクスで応募するときには必ず、正しい住所、氏名などを記録しておかないと、入賞しても賞品が届かなくなってしまうから気をつけよう。あっと、それから言いわすれたが、今回のラッキー賞は順位の末尾が3の人だ。つまり、どんなスコアでも当選するチャンスがあるってわけさ。どんどんチャレンジしようぜ！



⬅道に起伏があったりして、スピードを出しすぎるとジャンプするのだ。

HOW TO PLAY



上下：ギアチェンジ（1速～4速～HOT）

左右：ハンドル

ノーマルモードと3Dモードの切り替え

ブレーキ

アクセル

ゲームスタート/ポーズ 選択画面の決定

プレイ中にホットドットを8つ集めて、4速の上へ入れるとHOTダッシュ（最高320キロ）ができるぞ。また、リペア（修理）のときはAボタンを連打すると、早く終わるのだっ！

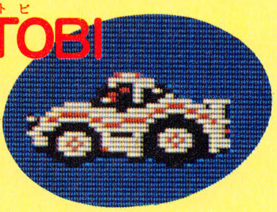
ゲームスタートする前に……

セレクト画面では、自分の使う車の選択や、ゲームスタート、ネーム、エントリークラス、サービスデータの5つのモードが選べるのだ。まずは、自分の車を決めなくっちゃねっ。



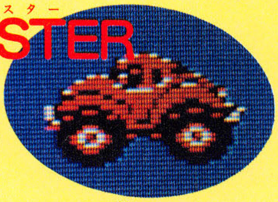
セレクト画面

KATTOBI



➡ハイウェイではとくに強い、スポーツタイプ。スピードもピカイチなのだっ！

MONSTER



➡とにかくにも、パワーがある。もっともダメージを受けにくいボディだ。

YONQUE



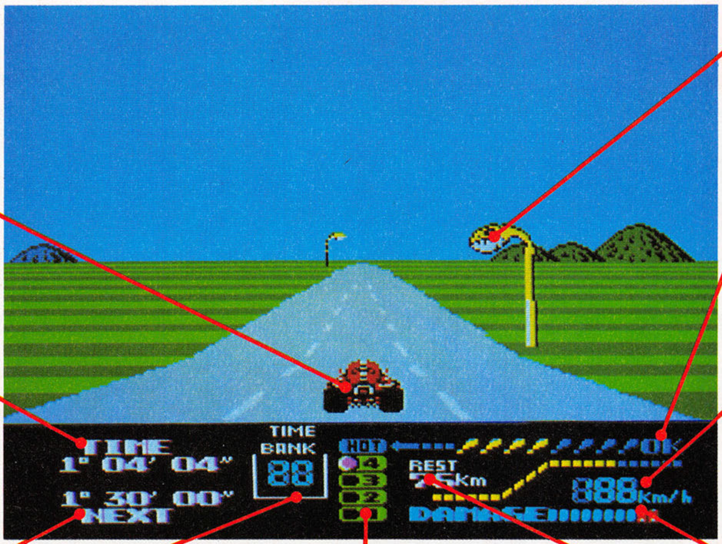
⬅4WDタイプはやはり、雪道やカーブには強い。正統派マシンといえよう。

3種類の車の中から好きなやつを選ぶ

車はそれぞれ性能が違うので、どれが自分の走るコースに適しているか考えなくてはならない。ここでミスすると、大幅にタイムが悪くなってしまうから慎重に選んでちょーだい。

プレイ画面から得られる情報はこんなにあるっ!!

ただ車や障害物をよけて走るだけのレースゲームとは、ちょっとわけが違うこのゲーム。ここに紹介したすべての情報をプレイ中いつでも把握していなくてはならない。



障害物

これにぶつかるとスピンし、ダメージを受けてしまう。ちなみに写真の障害物は、じゃまだ灯という。へんなの。

マイカー

コース上にいる自分の車。やはり基本は、コースアウトしないことだ。ラフな道を走るとスピードが落ちるぞっ！

ダッシュメーター

ホットドットを集めるとOKマークが点灯し、ギアを4速の上へ入れられるようになる。ホットダッシュだっ!!

タイム

いわゆる走行タイムである。これが少なければ少ないほどよい。これに関しては、あまり気にしない方がいいかも。

タコメーター/スピードメーター

2つのメーターを見ながら、ギアのかえどきを決める。これによって加速がまったくかわってしまうから注意だ。

ネクスト

次のチェックポイントまでの規定時間を表示。このタイムになるまでにチェックポイントを通過しなくてはダメ。

タイムバンク

規定時間をオーバーしても、タイムアップにならない許容時間を表示している。

ギア

赤い丸印のあるところにギアが入っている。場合によってオーバートップあり。

レスト

次のチェックポイントまでの、残りの距離。タイム内にここを0にするのだ。

ダメージメーター

マイカーが障害物に当たるなどすると、このメーターが赤くなっていく。すべて赤くなると、リタイアしてしまう。

走路は全部で5種類！ それぞれの走り方を決めよう

コースのとり方によっては、自分の車に合っていない走路を走らなくてはならなくなる。それなりに対処しないと、とんでもなくタイムが悪くなってしまうばかりか、リタイアという事態にもなりかねない。上手に対処するには、それぞれの走路の特徴を把握しておく必要があるのだ。いつなんどき、どんなめにあうかわからないのだからね。とりあえず、5種類の走路の特徴を書いておいたから、自分なりに研究してテクニックをみがこうぜっ!!

ハイウェイ



⬆5種類の走路の中では、もっともスピードが出るぞ。どの車線も同じだから、コース上のどこを走ってもいい。ただ、少々カーブがきついのだ。

雪道



⬆雪道だけに、非常に滑りやすい。ハンドルの切れも悪くなり、スリップしやすくなるのが大きな特徴。スピードもそれほど出せない悪走路である。

草原



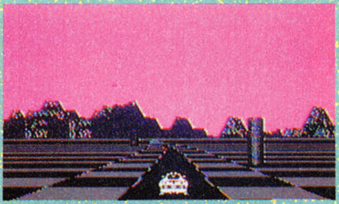
⬆ハイウェイに次ぎスピードの出る走路。ではあるが、車線によっては速度がのびないところもある。中央の車線を走るようにこころがけよう。

砂漠



⬆砂のためハンドルをとられやすく、スピンしやすい。一度スピードダウンすると、加速が悪く、ギアを落とさないと、スピードが出ないのが特徴。

ダート



⬆路面に凹凸があり、岩に当たってダメージを受けやすい。5種類の走路の中では、もっともスピードが出にくく、もっとも危険なコースといえよう。

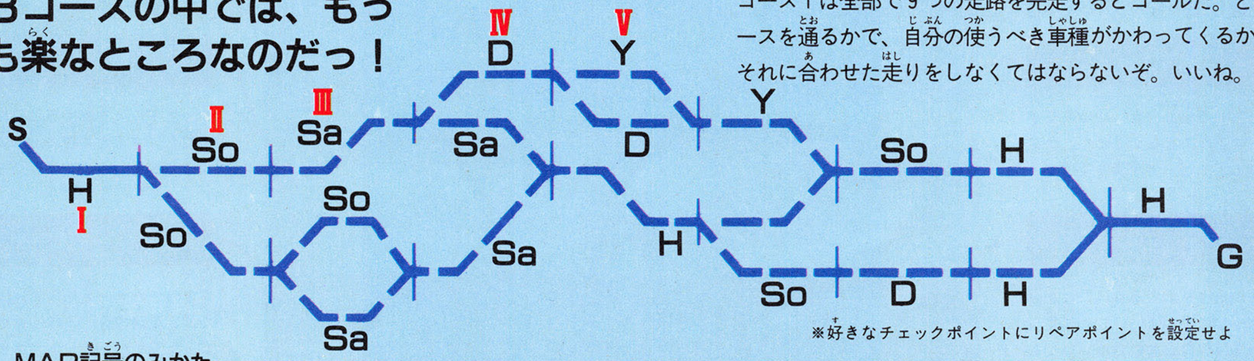
コース1を見本に攻略法を練ってみたぜっ！

COURSE 1 (イベント用)

走路の特徴がわかったところで、次は実際のコースでの攻略法を練ってみることにしよう。ここではスタートから5つめのチェックポイントまで順を追って説明するぞ。よく読めよ。

全3コースの中では、もっとも楽なところなのだっ！

コース1は全部で9つの走路を完走するとゴールだ。どのコースを通るかで、自分の使うべき車種がかわってくるから、それに合わせた走りをしなくてはならないぞ。いいね。



※好きなチェックポイントにリペアポイントを設定せよ

MAP記号のみかた

S:スタート　H:ハイウェイ　Sa:砂漠　Y:雪道
G:ゴール　So:草原　D:ダート

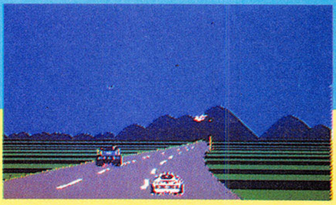
上のコース図のI～Vの記号は、下の走路別攻略法に対応しているぞ。それぞれよく読んで、他の走路、コースの参考にするといいのだ!!

I ハイウェイ　タイムをかせぐならここしかないねっ！



⬆アスファルトの道は、やっぱり平らでいいなあ。

まずはこて調べ、といったところ。レスト165キロ地点から、本格的な急カーブが出てくる。ただ、路面の状態がいいので、無理をしなければスピンすることはまずないだろう。115キロ地点あたりにホットドットあり。スピードを落としてでも取っていこう。60キロ地点から道に起伏が出てきて、非常に見通しが悪くなる。いきなりカーブでコースアウトしないように注意。



➡あまりハンドルを切りすぎると、スピンをしてしまうので注意しよう。



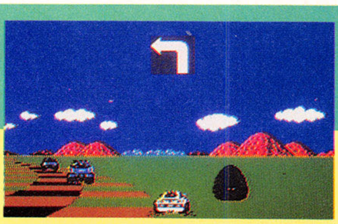
⬅道に起伏があって、先が見にくいので、スピードを落とした方がいいね。

II 草原　上手な車線選びが、ポイントになるぞ!!



⬆いまにも虫の声が聞こえてきそうなところである。

草原では、できるだけ中央の車線を走るように。ラフに速度をとられてしまうぞ。そしてこのコースは、いきなり急カーブから始まるという難コースだ。全体的に、左右に大きくふられるコースでスピードを出しすぎると、非常に危険。215キロ地点にホットドットがあるので、うまくいけばここでホットダッシュできるはずだ。ここらでひとつ、タイムをかせいでおこう。



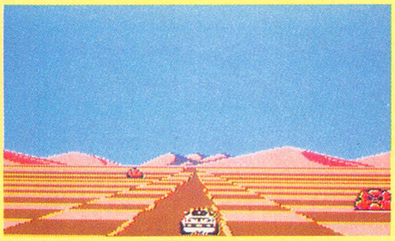
➡コースアウトだ！このままだと、スピンしてしまうぞ、立て直せっ！



⬅写真右にあるのが、ホットドットだ。これを集めればいいわけだな。

Ⅲ 砂漠

スピードが落ちたらそく、シフトダウン



⬆ゴホゴホッ！ 砂けむりが立っていやだなぁーっ。

右へのゆるやかな大きいカーブで始まりそして急カーブへ入っていく。このコースでコースアウトすると、一気にスピードダウンしてしまうので要注意。ギアを落として、加速しよう。そして165キロ地点にホットドットがある。分岐点にもあるぞ！ 両方取れれば、そのままホットダッシュ!! うまくやれば、かなりのタイムでクリアーできるコースである。



➡敵車が迫ってくる。上手にかわさないと、車が止まってしまうかも……。



⬅左へ急カーブのサイン。これが見えたら、少しスピードを落とさないとね。

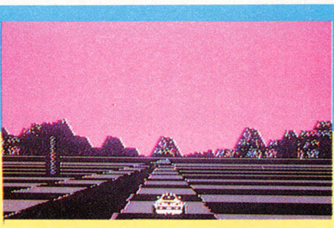
Ⅳ ダート

凸凹道もなんのその最高速でツッ走れ！

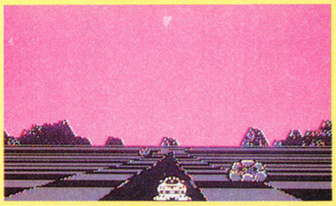


⬆本当にこんなコースがあっていいのだろうか？

168キロ地点から、コース上に障害物が現われる。両わきの車線だけならまだしも、中央の車線にまで現われるから手におえない。しかも、その中にホットドットがあるので大変。無理して取るのはやめよう。後半は急カーブが多く、クネクネ曲がりまくっているが、ギアを3速に落としておけば大丈夫だろう。とにかく、耐える走りをこころがけることだね。



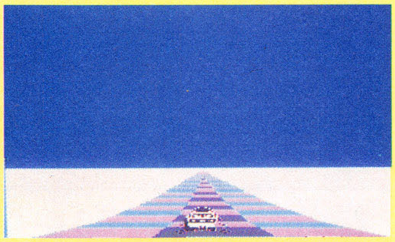
➡左右の車線は特に凹凸がはげしい。かなり足をとられてしまうので注意。



⬅コース上にも障害物があった！ 中央でも安心というわけではないぞ!!

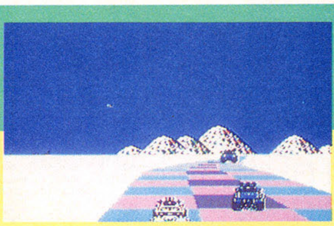
Ⅴ 雪道

注意一秒ケガ一生！スピードは禁物だ!!



⬆本来なら、チェーンをはいて走りたいけど……。

このコースには小さなカーブがほとんどない。そのかわりに、ストレートと急カーブが多く、調子にのってとばしていると、障害物に当たってしまったり、コースアウトしてしまったりするぞ。220キロ地点の急カーブと、85キロ地点の2ヵ所にホットドットがある。両方取ってホットダッシュはできるが、障害物が多いので使うタイミングが問題になってくるぞっ!!



➡ゆるいカーブは、滑らないようにスピードを落として走るべしっ！



⬅雪上での急ハンドルは事故のもと。おちついて、確実な走りをしよう。

参考データ マシンの性能を120パーセント引き出さなくっちゃ！

右の表は、どの車がどの走路に適しているかを◎、○、△の3段階で評価したものである。◎が得意、○がまあまあ、△が苦手ということ。自分の車を選ぶときの参考にするといいぞ。まあ、はじめてプレイするときは、YONQUE あたりがいいと思うよ。全般的に普通だしね。

	ハイウェイ	草原	雪道	砂漠	ダート	備考
KATTOBI	◎	◎	△	△	△	かなりかたよりがある車だが、速いことは速い。ここ一発の勝負にかけて、この車を選ぶのも作戦のひとつだね。
MONSTER	△	△	○	◎	◎	とにかく悪条件には強い。ダメージを受けにくいボディなので、リタイアする心配も少ない。ただし遅いのだ。
YONQUE	○	○	◎	○	○	どの走路でもそれなりにこなす。速くはないが、確実な走りが望めるので完走が目的ならば、この車しかないねっ！

キャプテン翼

いよいよ発売が開始された『キャプテン翼』。アニメの面白さ、シミュレーションの面白さ、いろいろ。

全日本ジュニアユース シュート能力一覧表

テクモ　発売中　5500円

ゲーム中画面に表示される能力値の中で、シュートに関してはノーマルなシュート（この表では"S"に当たる）だけ。でも他にもシュートの種類があるわけで、その能力値もわかると便利だよね。で、この表がそれだ。



大空　翼

必殺シュートは、この値の2倍だから、ガッツのあるうちは必殺を使いまくろう。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	10	11	11	13	15
5	825	15	16	16	17	22
10	858	24	26	26	29	35
15	890	38	41	41	45	54
20	922	60	65	65	71	85
25	954	94	102	102	112	133
30	987	144	160	160	175	209



来生哲兵

平凡な選手ではあるけれどシュート、ボレー、ヘッドの能力はけっこう高いのだ。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	9	9		
5	825	11	13	13		
10	858	17	20	20		
15	890	29	32	32		
20	922	45	50	50		
25	954	71	78	78		
30	987	112	122	122		



滝　一

必殺技もなく、能力も低い。でもだからこそこまめに使って、レベルを上げよう。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	8	8		
5	825	10	11	11		
10	858	16	17	17		
15	890	26	29	29		
20	922	41	45	45		
25	954	65	71	71		
30	987	102	112	112		



井沢　守

シュート力もまあまあるし、ダイビングヘッドもできるから、けっこう使えるね。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	9	9	10	
5	825	11	13	13	14	
10	858	17	20	20	22	
15	890	29	32	32	35	
20	922	45	50	50	54	
25	954	71	78	78	85	
30	987	112	122	122	133	



石崎　了

本来はＤＦなんだけどシュート力もあるからＦＷとして使ってみるのも面白いぞ。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	9	9	10	
5	825	11	13	13	14	
10	858	17	20	20	22	
15	890	29	32	32	35	
20	922	45	50	50	54	
25	954	71	78	78	85	
30	987	112	122	122	133	



高杉晋吾

あまり使わないでいると、本当に使えなくなるぞ。レベル15ぐらいまで上げたい。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	8	8		
5	825	10	11	11		
10	858	16	17	17		
15	890	26	29	29		
20	922	41	45	45		
25	954	65	71	71		
30	987	102	112	112		



早田　誠

ＤＦなんだけどシュート力もあるね。でもカミソリシュートの方が有効なのだ。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	9	9		
5	825	11	13	13		
10	858	17	20	20		
15	890	29	32	32		
20	922	45	50	50		
25	954	71	78	78		
30	987	112	122	122		



立花政夫

コンビプレイができないときでも、個人で十分通用するシュート力を持っている。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	9	10	10	10	
5	825	13	14	14	15	
10	858	20	22	22	24	
15	890	32	35	35	38	
20	922	50	54	54	60	
25	954	78	85	85	94	
30	987	122	133	133	144	



立花和夫

能力は政夫と同じ。ふたりともフィールドの端にいるから打ちにくいんだけどね。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	9	10	10	10	
5	825	13	14	14	15	
10	858	20	22	22	24	
15	890	32	35	35	38	
20	922	50	54	54	60	
25	954	78	85	85	94	
30	987	122	133	133	144	

S：シュート　B：ボレーシュート　H：ヘディングシュート　D：ダイビングヘッド　O：オーバーヘッドキック

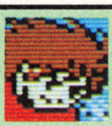




次藤　洋

DFの要だしシュートするチャンスはあまりない、だからシュート力も低いのだ。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	9	9		
5	825	10	11	11		
10	858	16	17	17		
15	890	26	29	29		
20	922	41	45	45		
25	954	65	71	71		
30	987	102	112	112		



佐野　満

メンバー中最低のシュート力。だけどダイビングヘッドが打てちゃうんだよねえ。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	7	8	8	8	
5	825	10	10	10	11	
10	858	15	16	16	17	
15	890	24	26	26	29	
20	922	38	41	41	45	
25	954	60	65	65	71	
30	987	94	102	102	112	



松山　光

高いボールのときは、イーグルショットが打てないから、オーバーヘッドキック。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	9	10	10	10	13
5	825	13	14	14	15	17
10	858	20	22	22	24	29
15	890	32	35	35	38	45
20	922	50	54	54	60	71
25	954	78	85	85	94	112
30	987	122	133	133	144	175



日向小次郎

メンバー中最高のシュート力を持つ。必殺技も多く、ここ一番は彼にまかせたい。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	11	13	13	14	16
5	825	16	17	17	20	24
10	858	26	29	29	32	38
15	890	41	45	45	50	60
20	922	65	71	71	78	94
25	954	102	112	112	122	144
30	987	160	175	175	191	229



沢田タケシ

レベル15以上に成長すれば、なんとか使えるようになるけど、それまでは……。

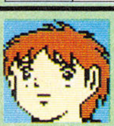
レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	7	8	8	8	
5	825	10	10	10	11	
10	858	15	16	16	17	
15	890	24	26	26	29	
20	922	38	41	41	45	
25	954	60	65	65	71	
30	987	94	102	102	112	



反町一樹

明日の日向を目指してはいるけど、まだまだ力不足。ダイビングヘッドがとりえ。

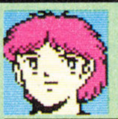
レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	8	8	8	9	
5	825	10	11	11	13	
10	858	16	17	17	20	
15	890	26	29	29	32	
20	922	41	45	45	50	
25	954	65	71	71	78	
30	987	102	112	112	122	



岬　太郎

翼とのコンビプレイもみものだけど、個人プレーもかなりいい。絶対ほしい選手。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	10	11	11	13	15
5	825	15	16	16	17	22
10	858	24	26	26	29	35
15	890	38	41	41	45	54
20	922	60	65	65	71	85
25	954	94	102	102	112	133
30	987	144	160	160	175	209



三杉　淳

すぐれた能力を持っているのに、おしいかな心臓が弱く25分しかもたないのだ！

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	10	11	11	13	15
5	825	15	16	16	17	22
10	858	24	26	26	29	35
15	890	38	41	41	45	54
20	922	60	65	65	71	85
25	954	94	102	102	112	133
30	987	144	160	160	175	209



新田　瞬

いつもいいポジションにいるので、使いやすい選手だ。能力もそれなりにいいし。

レベル	ガッツ	S	B	H	D	O
1	800	9	10	10		
5	825	13	14	14		
10	858	20	22	22		
15	890	32	35	35		
20	922	50	54	54		
25	954	78	85	85		
30	987	122	133	133		



森崎有三

せっせと成長させておかないと、いざというとき若嶋津の代役がつとまらないぞ。

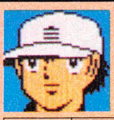
レベル	ガッツ	パス	キャッチ	パンチング
1	800	12	9	11
5	825	17	13	16
10	858	28	21	25
15	890	45	34	41
20	922	73	55	67
25	954	118	88	108
30	987	190	142	174



若嶋津健

三角とびの方が確実だけど、ガッツがすぐ減るんだよね。レベル15以上はほしい。

レベル	ガッツ	パス	キャッチ	パンチング
1	800	50	11 ※23	14
5	825	73	17 ※34	21
10	858	118	28 ※55	34
15	890	190	45 ※88	55
20	922	230	71 ※142	89
25	954	230	117 ※172	144
30	987	230	172 ※172	211



若林源三

最後の決勝戦にしか使えないのが残念だ。ミューラーに対抗できるのは彼ぐらい。

レベル	ガッツ	パス	キャッチ	パンチング
1	800	50	28	34
5	825	73	41	50
10	858	118	66	81
15	890	190	107	131
20	922	230	172	211
25	954	230	172	211
30	987	230	172	211

※：三角とび



全日本メンバー・必殺シュートの威力、データ一覧表

前ページで紹介したシュート能力は、ノーマルなシュート、ボレーシュート、ヘディングシュート、ダイビングヘッド、オーバーヘッドキックの5種類のみ。これらは、サッカーにおける基本技であり、打てる人が限られているキックもあるけど、ほぼ全員が無条件に使える技だ。

でも、こうした基本技のほかに、特定の選手には、必殺シュートがあるわけで、これがなくちゃ『キャプテン翼』とはいえないのだ。個人技もあれば、2人とか3人で組んでやるコンビプレイもあって、画面もすごくハデで楽しめる。

で、いったいこの必殺シュートには、それぞれどのくらいの威力があって、1回に使うガッツは、ということが、技を使う上で重要になってくる。敵の威力表と併せて、参考にしよう。

シュート名	選手名	ガッツ消費量	レベル1	レベル5	レベル10	レベル15	レベル20	レベル25	レベル30
ドライブシュート	翼	200	うてない	26	41	65	102	160	248
カミソリシュート	早田	200	うてない	うてない	32	50	78	122	191
イーグルショット	松山	200	うてない	うてない	35	54	85	133	209
タイガーショット	日向	300	うてない	うてない	45	71	112	175	250
ネオタイガーショット	日向	380	うてない	うてない	うてない	102	160	248	254
はやぶさシュート	新田	200	うてない	うてない	32	50	78	122	191
ツインシュート	翼＆岬	120	うてない	うてない	45	71	112	175	250
ツインシュート	政夫＆和夫	120	うてない	うてない	38	60	94	144	229
スカイラブハリケーン	政夫＆和夫	200	うてない	うてない	35	54	85	133	209
スカイラブツインシュート	政夫＆和夫＆次藤	200	うてない	うてない	45	71	112	175	250
ドライブタイガーツインシュート	翼＆日向	250	うてない	うてない	うてない	122	191	251	255

コンビプレイアドバイス

ただ出場してもコンビプレイはできないのだ!!

コンビプレイは、いつでも無条件にできるというわけじゃない。まず最低条件としては、その技をやる選手が全員出場していること。これはもうあたりまえ。そして、次に大事なことは、コンビを組む選手同士を近づけておくこと。これはパスを繰り返す中で、うまくコントロールできるはず。最後は、ゴール近くまでその選手らをもってきてシュートだ。

世界の強豪選手の能力値はどのくらいあるんだろう!!

味方選手のパスやドリブルなどの能力値は、ゲーム中に能力表示画面で確かめられる。でも、味方選手でも各シュートの能力値や、必殺シュートの能力値(威力)は表示されない(そこで、前ページからそのへんのデータを公開しちゃってるわけだ)。ましてや、敵チームなんて、一切のデータは表示されないから、いったいこの選手はどのくらい強いんだろうって、もう不安で不安でしょうがない。

で、ここでは世界強豪選手たちの各能力値を、一挙にマル秘大公開しちゃうのだ。敵チームの場合は固定値だから、成長してレベルが上がるということはない。これを参考に、味方の能力を高めよう。

GK	国名	選手名	パス	キャッチ	パンチング
GK	イタリア	ヘルナンデス	157	117	144
GK	西ドイツ	ミューラー	255	175	207

国名	選手名	ポジション	パス	ドリブル	シュート	必殺シュート	タックル	マーク	パスカット
アルゼンチン	ディアス	MF	86	115	65	85(ドライブシュート)	88	62	80
	パスカル	FW	71	71	45	なし	60	47	60
ウルグアイ	ビクトリーノ	FW	44	65	60	なし	50	38	50
スペイン	アルゴス	FW	53	71	26	なし	37	29	26
ポーランド	マッハー	FW	48	48	41	なし	55	42	32
ポルトガル	シャラーナ	MF	48	48	38	なし	55	42	55
イングランド	ロブソン	DF	48	48	54	なし	80	42	55
	リネカー	FW	48	48	54	なし	50	32	41
フランス	ピエール	MF	104	104	71	98(スライダーシュート)	97	75	97
	ナポレオン	FW	78	78	78	98(キャノンシュート)	88	56	71
西ドイツ	シュナイダー	FW	115	115	102	122(ファイアーショット)	157	100	129
	カルツ	DF	104	104	71	なし	97	75	97
	シェスター	MF	104	195	65	なし	97	75	97



選手ポジションをしっかりつかもう!!

このポジション表に関しても、前号では全国大会用のを紹介したよね。で、今回は国際大会編を紹介。敵のポジションは固定されているから下のフィールド表と照らし合わせて、作戦を練るべし。全日本メンバーの表は、本来のポジションを紹介してあるけど、変更もできるのだ。

世界の強豪たちのポジション

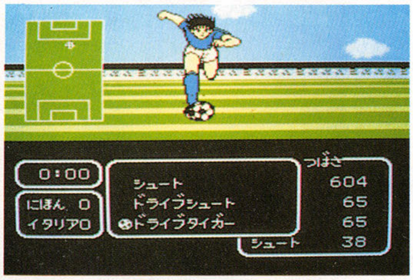
国名	選手名	ポジション	番号
アルゼンチン	ディアス	MF	⑩
	パスカル	FW	⑨
ウルグアイ	ビクトリーノ	FW	⑨
スペイン	アルゴス	FW	⑦
ポーランド	マッハー	FW	⑪
ポルトガル	シャラーナ	MF	⑩
イングランド	ロブソン	DF	⑤
	リネカー	FW	⑨
イタリア	ヘルナンデス	GK	①
フランス	ピエール	MF	⑩
	ナポレオン	FW	⑨
西ドイツ	シュナイダー	FW	⑨
	カルツ	DF	⑧
	マーガス	FW	⑦
	シェスター	MF	⑩
	ミューラー	GK	①

全日本ジュニアユースメンバーの基本ポジション

選手名	ポジション	番号
翼	MF	⑩
来生	FW	⑨
滝	FW	⑦
井沢	MF	⑧
石崎	DF	④
高杉	DF	⑤
早田	DF	④
政夫	FW	⑨
和夫	MF	⑩
次藤	DF	⑤
佐野	FW	⑨

選手名	ポジション	番号
松山	MF	⑩
日向	FW	⑨
沢田	MF	⑩
反町	FW	⑪
岬	MF	⑥
三杉	MF	⑩
新田	FW	⑦
森崎	GK	①
若嶋津	GK	①
若林	GK	①

ドリブルのとき



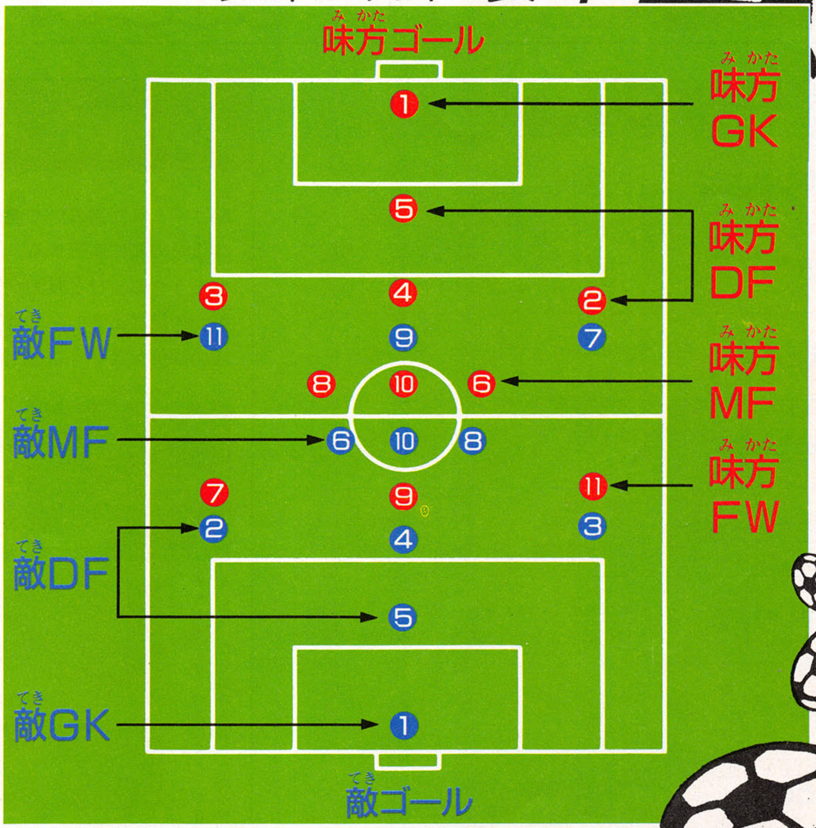
⬅敵選手のポジションがわかっていれば、ドリブルするときその選手の守備範囲を避けて通ることができる。

パスするときも



➡パスしたいときも同様。フィールドレーダーに表示されている敵選手が、それぞれ誰であるか見当がつく。

フィールド表





主人公である少年探偵が記憶喪失という設定で始まる、ちょっと風変わりなアドベンチャーゲームがこれ。前編と後編の2枚組のこのゲーム、今回は前編の序盤の部分を徹底解剖しちゃうのだ!!

消えた後継者(前編)

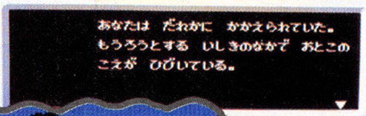
任天堂　発売中　2600円

記憶を取りもどすことが、ゲームの攻略法だぞ

気がつくと……記憶がないっ!!

ゲームスタートすると、いきなりキミの記憶がないっ!! そう、主人公の少年探偵(プレイヤー)は記憶喪失なのだ。自分のことも事件のこともまったくわからない状態だから、まずは情報収集。できるだけ多くの情報を得よう!!









⬆⬅キミは天地という男に助けられて気がつく。そして再び気を失い、天地のマンションへ運ばれる。

とりあえず男のマンションでいろいろ聞こう



➡大里市にある天地のマンションについたら、自分の体を調べよう。



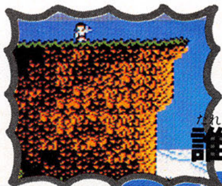
⬅キミは何がどうなっているのかまったくわからない状態だ。とりあえずいろいろ聞いてみよう。

おもに使うコマンドはこれ

ばしょいどう	このコマンドで現在移動可能な場所へ移動することができる。綾城家には何度も行こう。
きく	人に情報を聞くコマンド。序盤は聞くに始まって聞くに終わると言ってもいいだろう。
しらべる	怪しいところをみつけたら、即、調べよう。ゲーム中、調べるところは案外少ないぞ。
おもいだす	調査を進めて行って新しい情報を得たら使ってみよう。新しい展開を見ることができるぞ。
そうさやめる	ゲームを中断して、そこまでの経過をディスクにセーブするときに使うコマンドなのだ。
すいりする	空木事務所にいるときに使うコマンド。情報を整理して今までの捜査をまとめるのに使う。
あける	何かを開くときに使うコマンドだ。常識的に考えて開きそうもないとき使ってもムダだぞ。
とる	証拠となりそうな物や必要な物を手に入れるときに使うコマンドがこれなのだ。

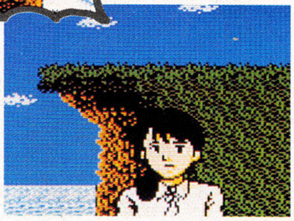
事故現場にもどれば何か思い出すかも……

助けてくれた男のいう通り、キミは事故現場の崖に直行する。崖の周辺を調べるうちに、ひとりの女性が登場する。彼女の話によるとキミは空木探偵事務所の探偵だということがわかるのだ。



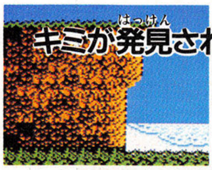
⬅あっ!! 崖の上に人がいるぞ!! 崖の上に登って話を聞いてみよう。情報が入るかも!?

誰かいるぞ!!



➡崖の上には女の子が。彼女はキミの知り合いだというのだが……。

キミが発見された崖を調べる



⬅ここがキミが発見された崖。まずは崖を調べ、そして聞き耳を立ててみよう!!



➡なぜキミがこの崖に来たのか!? そして、なぜ崖から落ちたのか!?

そして探偵事務所へ……

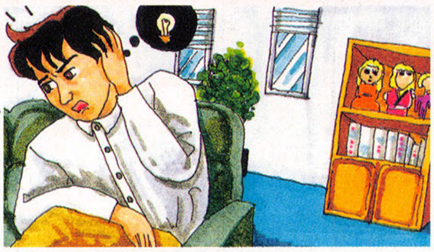


⬅彼女は空木探偵事務所の者で、キミはこの事務所の少年探偵だということがわかる。

主人公の記憶とともに事件の全貌が明らかに……

探偵事務所で自分の名前を思い出せ

探偵事務所にもどったら、まずはいろいろ話を聞こう。事務所のことはもちろん、キミ自身がなぜ崖のところにいたかなどを聞くのだ。情報を得るうちに、キミは自分の名前を思い出し、本格的にゲームスタートとなるのだ。





⬅事務所で最後にすることは自分の名前を思い出すこと。名前を入力して捜査再開だ。



⬆事務所に行ったら、自分の身分(!?)や事務所のことなどについて、くわしく聞こう。



⬅事務所ですることは、自分に関することを聞くことだ。そして、事務所の中を調べる。机の上に見える小さなメモを調べると、キミが何を捜査していたかがわかるぞ。

プロローグが終わり、オープニングが始まる





⬆➡プレイヤーの名前を入力するとオープニング画面が……。この後が本番なのだ。

ここから本番!! まずは明神駅へ

自分の名前を登録したら、いよいよ本格的な捜査にのり出そう。明神駅へ行って、駅員に綾城家のことを聞くのだ。明神村の入り口であるこの駅には、今後も何度か来ることになるぞ。



⬆まずは明神駅に行く。この駅は明神村に入るための門の役割をしている。村のことは駅員に聞いてみよう。



➡駅では、駅員を呼んで村のことを聞く。綾城家の こともくわしく聞いておこう。

駅員さんは土地にくわしいのだ



⬅駅員に聞けば、明神村のことはほとんどわかる。綾城家についてもいろいろ知っているぞ。

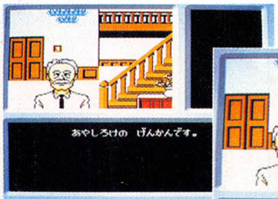


➡事件に関することを聞いてもムダだけど、駅を通った人のことなどは教えてくれるのだ。



そして問題の綾城家へ進もう

駅員から綾城家の場所を聞いたら、捜査の場所を綾城家へと移動する。ここでは、キミが捜査していた事件の内容や依頼人など、事件についての情報を多く得ることになる。





⬆➡綾城家についたら執事の話を聞こう。事件の捜査を依頼したのがこの執事であることもわかる。

執事から情報を得る



⬆執事にいろいろ聞くうちに事件の内容がわかるのだ。



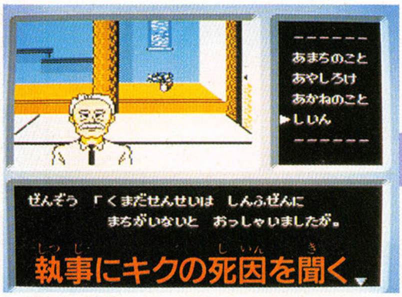
⬅十分に話を聞いたあと、"おもいだす"コマンドだ。



情報が入るにつれて、登場人物の関係も複雑に

医者の熊田がキクの死因を知ってるぞ

執事の話では、綾城家の当主キクの死に疑問があるという。そして、キミはキクの死について捜査していた。さあ、やっと自分のすることがわかったぞ!! さっそく熊田医院に行ってキクの死因について聞いてみよう。



執事にキクの死因を聞く

⬆綾城家の執事にキクの死因について聞こう。熊田という医者の情報が得られるぞ。さっそく直行だ。

そして熊田医院へ進む

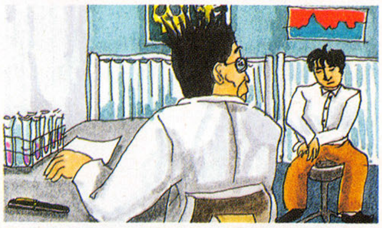


⬆熊田に綾城家のことを聞くと、熊田医院にあずさが来ているということがわかるのだ。

あずさがいたぞ!!



➡あずさはのどを痛めてこの病院に来たらしい。さっそくあずさを呼んで、綾城家のことを聞こう。



あずさには綾城家のことを聞く



➡あずさに綾城家のことを聞いたら、今度は熊田にキクの死因を聞いてみようぜ。

伝説を聞きに神楽寺へ向かえ

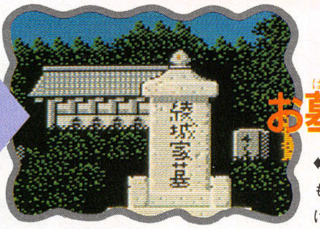
熊田の話から神楽寺に綾城家のことを知っている住職がいることがわかる。さっそく神楽寺に向かうキミは、村に伝わる死人甦りの伝説を聞く。どうやら事件と深い関係のありそうな伝説だが……。



➡熊田にキクの死因を聞くと、神楽寺の住職の話が出る。さっそく神楽寺へ!!

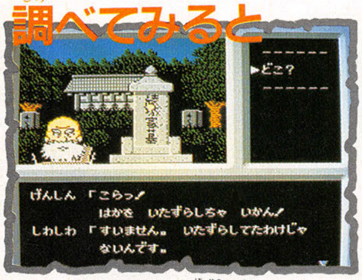


綾城家のお墓に来たぞ

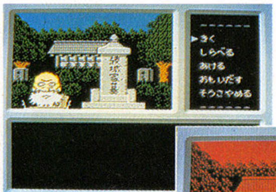


⬅神楽寺へは来てみたものの、お墓があるだけで誰もいないぞ!?

ちょっとお墓を調べてみると



⬆"しらべる"コマンドで墓石を調べてみると、いきなり神楽寺の住職が現われるのだ。



⬅神楽寺の住職にはキクのことと伝説のことを聞こう。

⬇住職が村に伝わる伝説を話し始めると画面が赤く変わる。

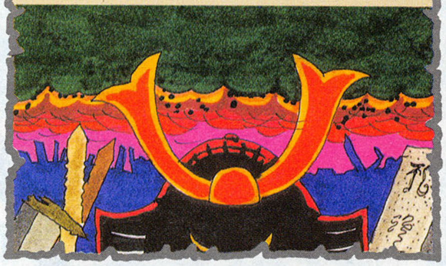
伝説について聞いてみよう



恐るべき伝説とは……

戦国時代のことである。当時この地方の領主であった綾城家は、あるいくさで敗れたという。そして、この明神村に逃げのびた綾城家に対し、敵方は見せしめとして綾城家代々の墓を掘りおこしたのだった。

そんなことがあってから数年し、綾城家は再び大きないくさへと突入する。だが、兵力のおとろえていた綾城家は完全に敗北してしまった。そして敵の殿がこの地に訪ずれたのだが、不思議なことに敵の殿は謎の死をとげたのだ。ある者は、それを綾城ののろいだといい、またある者は綾城の墓から死者が甦ったという。この恐ろしい話が今に伝えられる死人甦りの伝説なのだ。



序盤は綾城家を中心に捜査を進めよう!!

疑問をかかえて再び明神駅へ

村に伝わる伝説を聞いたら、明神駅へもどって捜査を再開しよう。伝説とキクの死には何か関係がありそうだ。村人の話や駅員の話を聞いて、この伝説と綾城家に関する情報をたくさん集めよう。

⬇駅で〝おもいだす〟コマンドを実行すると、あかねのことを聞くことができる。



村人に聞く



あかねのことも忘れずに

⬅明神駅では、駅員からだけでなく、村人からも情報を得ることができる。





➡村人からはおもに綾城家のことを聞く。綾城家についての意外な事実が聞けるぞ。

綾城家──キクの寝室で聞く

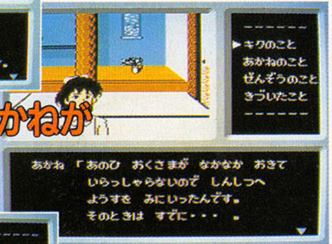
やはり、事件の中心は綾城家にある。キクのしんせきの者や執事の話、お手伝いの話から捜査のカギを見つけよう!! 綾城家に行ったら、キクの寝室に行って情報を得よう。キクが死んだのもこの部屋だから、部屋もくまなく調べるのだ。



⬅お手伝いさんのあかねが綾城家にもどっている。キクのことを聞こう。

⬇キクの寝室に行ってあかねからキクのことをくわしく聞いてみよう。

キクのことはあかねが知ってるぞ!!





執事が行ったら

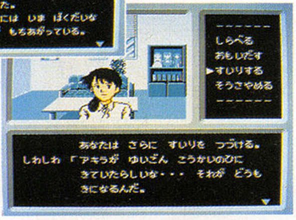
⬅あかねにはキクのことを中心に聞き、執事からは綾城家のことを。執事がいなくなったら、タタミのこげあとを調べてみよう。

事務所にもどったら推理だ

キクの寝室を調べていると、事務所から電話がかかってくる。ここは、いったん事務所にもどって、これまでの経過を思い出そう。今までの情報をキチンと整理するってわけだ。



⬅綾城家に事務所からの電話が入り、キミは事務所にもどる。ここでは〝すいりする〟コマンドを実行。



➡今まで集めた情報は〝すいりする〟コマンドによって次々と整理されていくのだ。

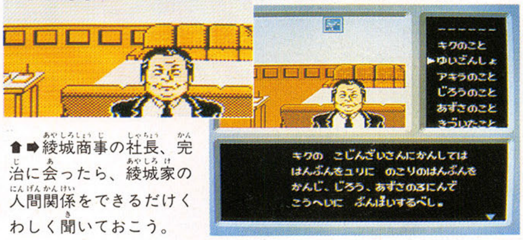


そして再び綾城家へ進もう

事務所にもどってひと区切りがついたら再び捜査開始!! 綾城家に行って綾城商事の社長である完治から話を聞こう。キクの寝室に行けば執事から重要な証言も得られるぞ。



完治には綾城家のことを聞こう



⬆➡綾城商事の社長、完治に会ったら、綾城家の人間関係をできるだけくわしく聞いておこう。

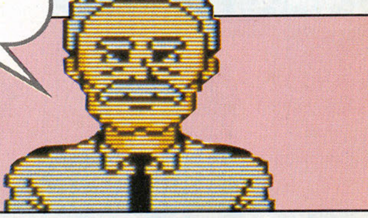
寝室で執事を呼ぶ



⬆キクの寝室に行って執事を呼ぶと、意外な事実を聞き出せるぞ!!

捜査はまだまだ続くぞ!!

どうかな、おぼろげながら登場人物の人間関係がつかめたかな? 綾城完治が登場するところまでは、まだまだ序盤。今後捜査するのは明神村と山をへだててとなりにある大里市。謎も行動範囲もグーンと広がってくるぞ!!

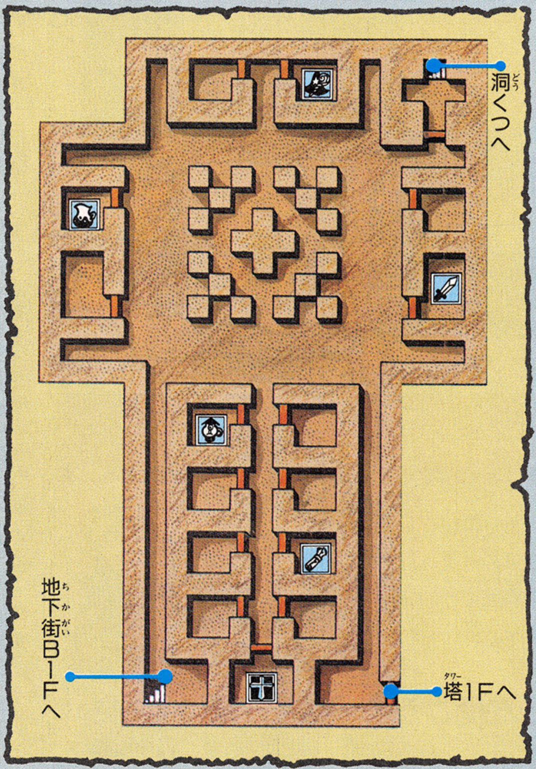


ディープダンジョンIII 勇士への旅

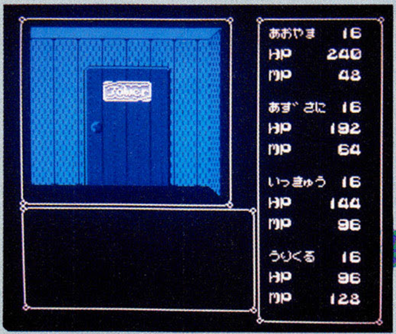
スクウェア　5月13日発売　5900円

『ディープダンジョンIII』の続報は、戦いの第2ステージとでもいうべき、塔を徹底攻略だ。アイルの街の武器店メニューや、2系統の呪文解説、モンスターリストまでついて、いたれりつくせりなのだっ!!

ついにとゆーか、とうとうとゆーか、アイルの街まで来たのだ!!



魔法使いの呪文				
呪文の名前	値段	習得レベル	消費MP	効果
スピアー	——	1	2	武器であるスピアーと同じ攻撃力がある。
シャープ	20	3	3	戦闘中に味方1人の攻撃力を上げることができる。
スリープ	100	5	3	敵を眠らせる効果がある。効果は敵1匹。
レジスト	200	7	2	かけられた味方の魔法効果が上がる。戦闘中。
ボム	400	9	6	ファイアーボム攻撃、横一列の敵に効果がある。
スピード	900	12	2	敵の攻撃をよけやすくなる。味方1人に有効。
ストーム	1500	15	10	ブリザード攻撃。出現した敵のすべてに有効。
バーサーク	1950	18	5	より大きく攻撃力を高める。味方1人に有効。
ドレイン	3000	21	3	敵のMPを最小にまで下げる。敵1匹に有効。

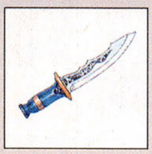


←塔への入り口だ。ステージが変わると敵のレベルが急激に上がる。アイルの街で良い防具を買うことが必要。

次なるステージ 塔のモンスターは むっちゃんこ強いぞ!

アイルの街で手に入る武器・防具の数々

短刀　100G



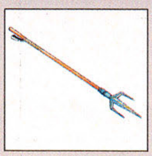
攻撃力は低い。力のない魔法使い用。

モール　200G



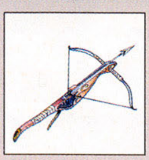
こんぼうより堅く攻撃力も高い。

スピアー　250G



長槍。遠くの敵も攻撃が可能だ。

アーバレスト　300G



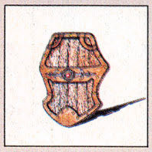
弓矢を強力にしたもの。命中率高し。

フレイル　1000G



鎖の先に棘つきの鉄球をつけたもの。

木の盾　80G



防御力は低い。鉄の盾までガマン？

鉄の盾　160G



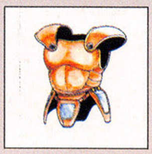
勇士と僧侶にはぜひ持たせたいね。

鎖よろい　300G



魔法使いをのぞく全員が装備できる。

スプリント　500G



塔の4Fくらいまでは有効な防具だ。

バンデッド　2000G

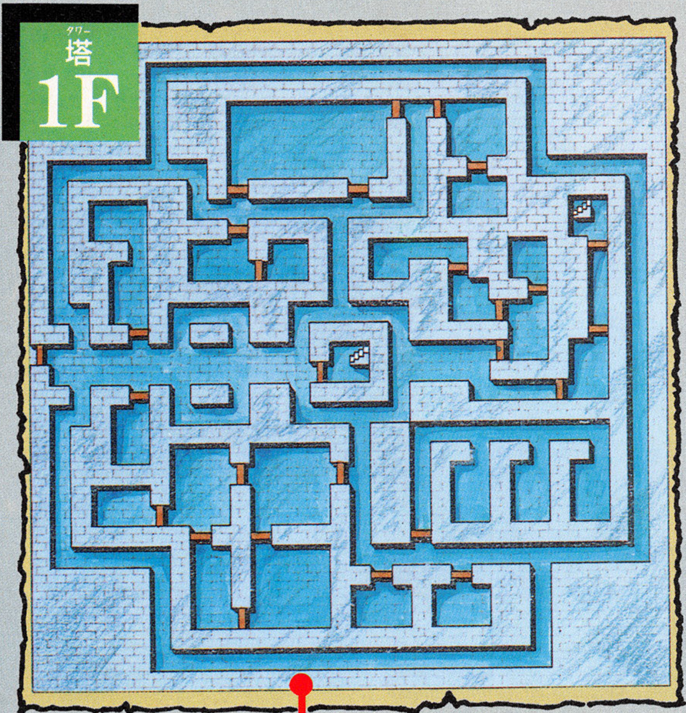


高い！が、防御力も高い。欲しい！

プレート　4000G



これ以上の防具は勇士のみ装備可能。



最初は、このあたりをウロついてレベルを上げるべし!!

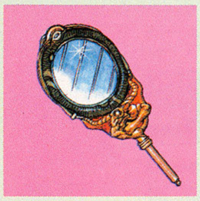


●狼男

HP……45
AP……80
AC……50
AG……70

⬆かなりすばやく、先手を取られることも多い。HP2分の1のダメージで逃げるから、一撃で倒せ。

この階で手に入る重要アイテム　手かがみ





自分のいるフロアの階数、方向、周辺マップを瞬時に呼び出すスグレモノだ。

塔の最上階にはいったいどんな敵が？



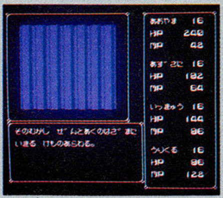
⬅すごい魔物、なんて言われてもねぇ。もっと具体的に教えてちょ。HPとかMPとかさぁ。

迷宮内に冒険者を発見



パーティーに加えるべきか？加えて初めて彼の能力がわかる。これじゃ賭けだね。

いたるところに散りばめられたメッセージ!!



⬅善と悪のはざま？うーん難しいけど、どうやらゲームを進める上でのヒントみたいだぞ。

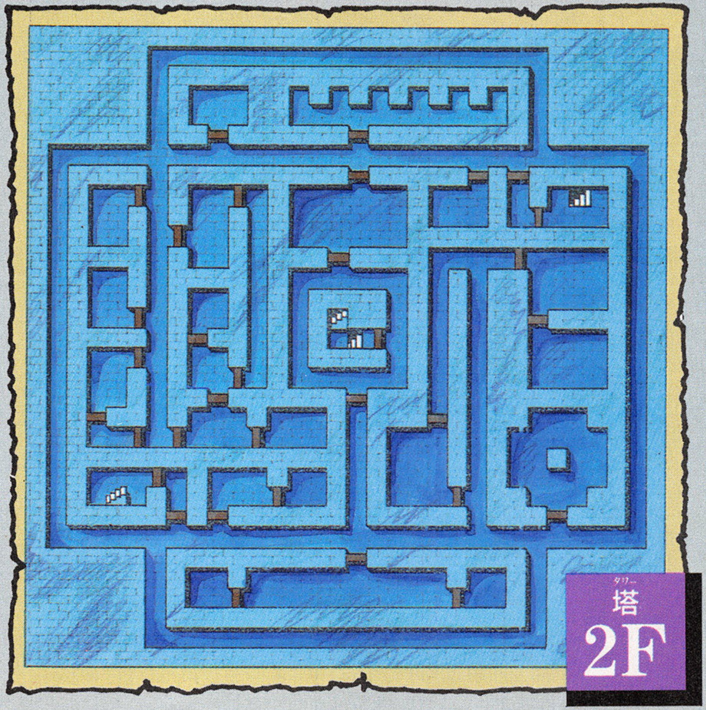


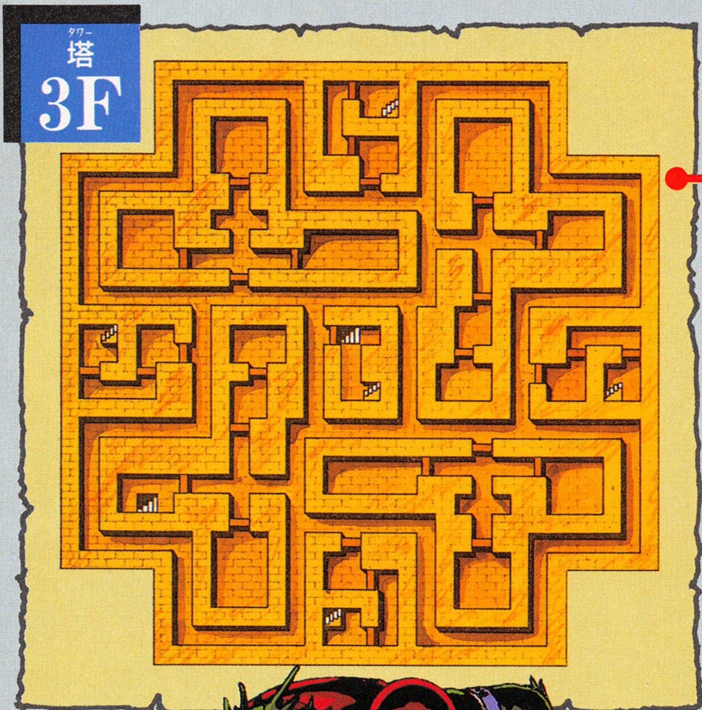
⬅マッピングは、3DダンジョンRPGには欠かせないお仕事。でも大変でしょ、ねっ。

■塔におけるその他の出現モンスターデータ

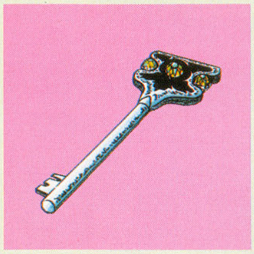
コボルト	犬の頭を持った半獣人。よく群れをなして襲いかかってくる。	HP 30 / AC 40	AP 50 / AG 20
アサッシン	コボルトなどとタッグを組んで襲ってくる。攻撃されると毒を受ける。	HP 38 / AC 60	AG 60 / AG 100
塔の兵士	2種類いて集団で襲ってくる。データは強い方のものを示した。	HP 73 / AC 130	AP 130 / AG 60
シルフ	パーティーの攻撃をしばしばよけるすばやさがある。眠りの魔法も使う。	HP 30 / AC 70	AP 20 / AG 120
デスアイ	眼球の化け物。マヒ攻撃をしかけてくる。スリープの呪文もきかない。	HP 150 / AC 60	AP 50 / AG 70
死の番犬	強力なファイアーブレス攻撃が恐怖。じつはアンデッドモンスターだ。	HP 110 / AC 70	AP 140 / AG 120

AP＝攻撃力、AC＝防御力、AG＝すばやさ





この階で手に入る
重要アイテム　めのうの鍵



ろうやの鍵に続く第2の鍵。これがあれば5Fまでの直通階段も使え、戦いがグーンと楽になるぞ。

冒険者か？

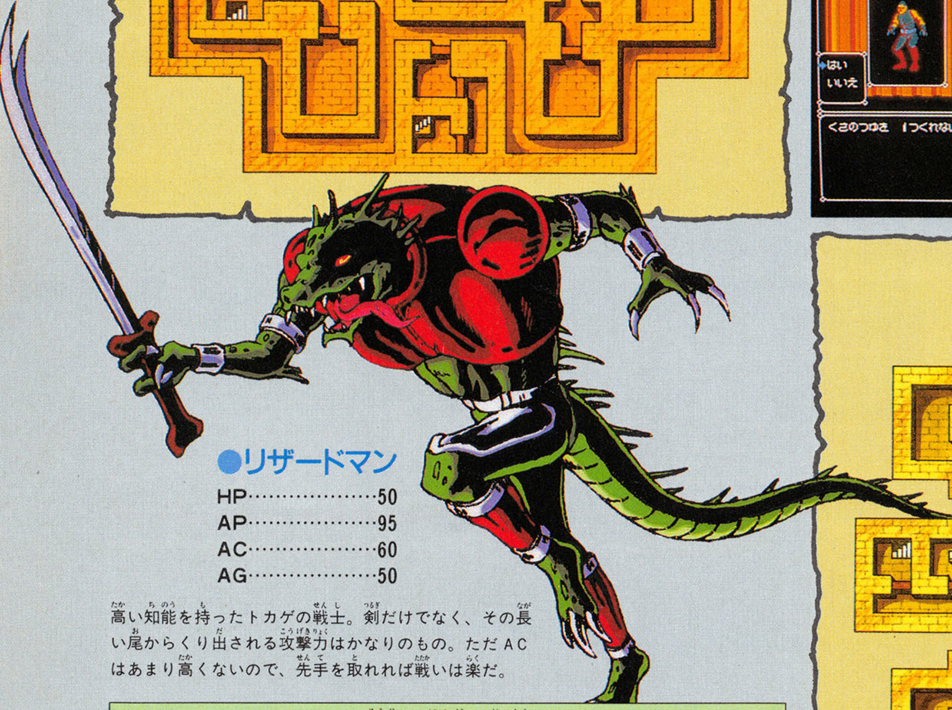


➡またしても冒険者と遭遇。リッチな胸のあたりから察するに年頃のおねーさんでしょーか。仲間にしたい！



くさのつゆおじさんあらわる！

⬅突然くさのつゆをおねだりしてくるおじさん。あげるといいーことあるのかな。どーしよーかな。



●リザードマン

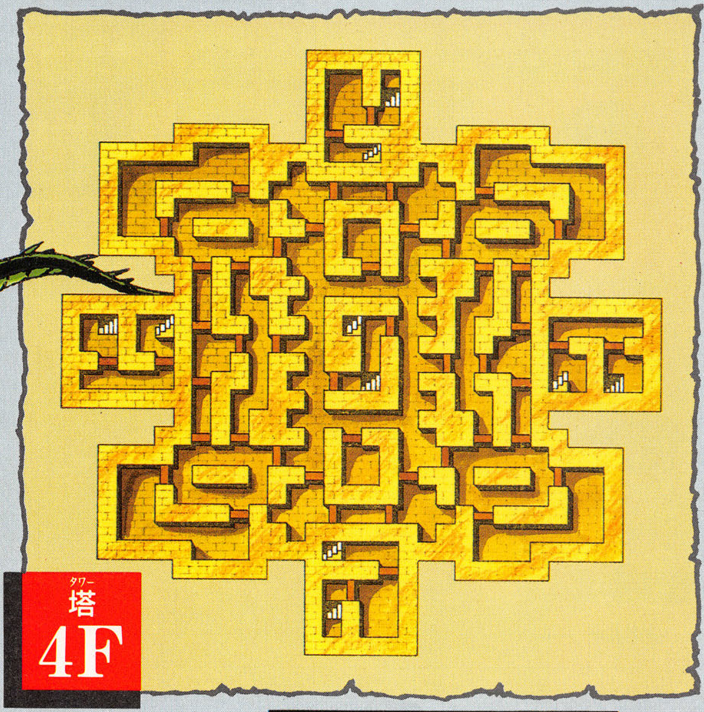
HP……………………50
AP……………………95
AC……………………60
AG……………………50

高い知能を持ったトカゲの戦士。剣だけでなく、その長い尾からくり出される攻撃力はかなりのもの。ただACはあまり高くないので、先手を取れれば戦いは楽だ。

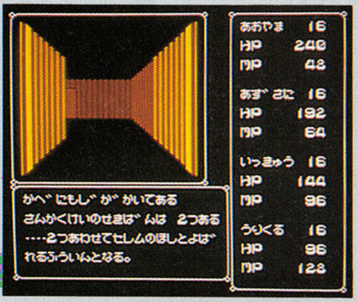
僧侶・狩人の呪文

呪文の名前	値段	習得レベル	消費MP	効果
キュアー	—	1(3)	2	最大30までのHP回復。味方1人に有効。
サンシャイン	20	3	8	アンデッドモンスターを破壊。敵一列に有効。
アンチドーテ	100	5	2	仲間の体内の毒を消す。移動時のみ使用可能。
シールド	200	7(10)	2	戦闘時に防御力を上げる。味方1人に有効。
レストア	400	9(15)	4	最大50までのHP回復。味方1人に有効。
リムーブ	600	11	20	マヒした体を元に戻す。いつでも使用可能。
アシッド	1200	13	2	敵の防御力を下げる。敵1匹に有効。
アーマー	1500	15(20)	4	シールド＋レジストの効果。味方全員に有効。
ヒール	1800	17	8	毒、マヒ、HPなどのすべてを回復する。
リコール	2100	19	10	死んだ仲間を生き返らせることができる。
フレーム	3000	21	10	火ばしらが敵を襲う。敵一列に有効。
デス	6000	23	10	敵のHPを最小にまで下げる。敵1匹に有効。

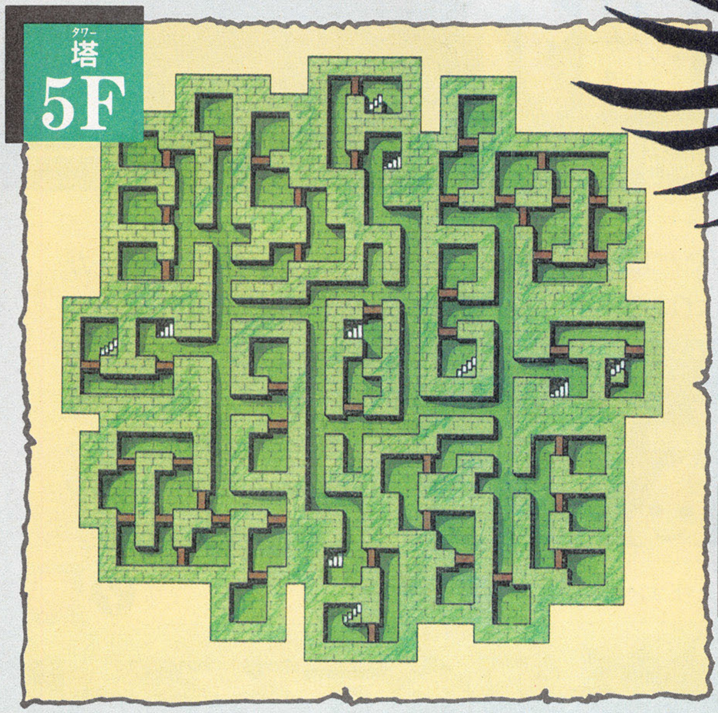
( )内の数字は狩人の習得レベル



セレムの星それが魔物を封じ込める封印なのか？



⬅このゲームのシンボリックアイテムのハナシがとうとう出てきた！まだ見ぬこのアイテム、どこにあるのだ!!





●ハーピー

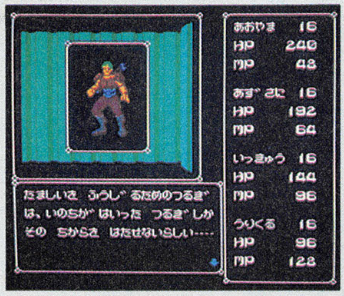
HP‥‥‥‥‥100
AP‥‥‥‥‥120
AC‥‥‥‥‥120
AG‥‥‥‥‥160

塔主をのぞけば、塔に出現するモンスター中最強！ だがこいつを倒さなければ、めのうの鍵は手に入らない。



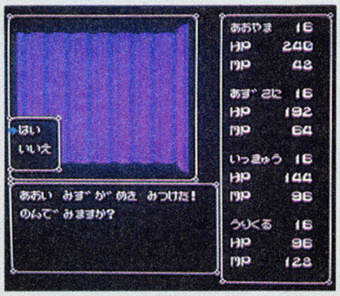
いよいよ塔攻略も佳境にさしかかった

いのちの剣とは何か!?



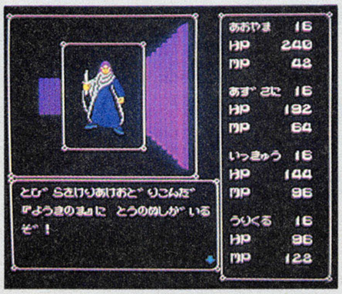
⬆いのちの入った剣とは何か？　生きている剣ということなのかな。握ってると脈うったりするのかな。気持ちコワイな。

青い水がめ？



⬆青い水がめと白い水がめがある。どちらかの水を飲むと毒を受け、どちらかの水を飲むと体内の毒が浄化される。どっちだ!!

妖鬼の間はいったいどこに？



⬅いよいよ来た、塔最上階。このフロアのどこかに塔主がいる。一歩進むのにもドキドキする今日この頃……。

迷宮内で出会った冒険者



シリーズ第3弾。ちょっと消極的なもの言いのこのおじさん、どっこい強いのだ(当局調べ)。仲間にする？

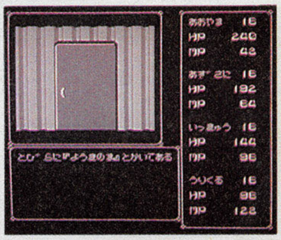
そしてそして!!
ついに来たのだっ

敵の最強部隊だ!!



⬅塔主まであと一歩というところで、モンスターの群れがあらわれた。蹴散らせっ!!

この扉の向こうに塔主が!!



➡とうとうたどりついたぜ、妖鬼の間。こうなったら一回でキメてやるっ(熱血)!!

最新ゲーム大紹介

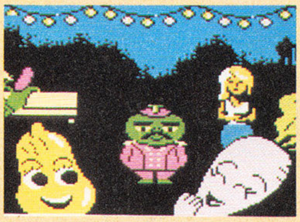
できたてホヤホヤのホットな最新ゲームをさめないうちにお届けしちゃうぞ

- サラダの国のトマト姫
- スーパーブラックオニキス
- 聖闘士星矢 完結編

サラダの国のトマト姫

サラダのくにのトマトひめ

パソコン野郎のあいだで話題になったアドベンチャーがよりお手軽になってファミコンソフトとして登場した。



登場キャラクターのほとんどが野菜や果物だから、気分はファンシー!! 明かるく楽しくプレイすることができるアドベンチャーゲームなのだ。

ハドソン 5月27日発売 5900円

サラダロアの町をドカンと紹介するぞっ!!

スタートから町の入り口まではこんな感じで進もう

門番のいるところまでのポイントは、見て、調べて、取ることだ。どのコマンドもアドベンチャーゲームの基本って感じだよね。序盤では、特に難しいトリックはないから、展開を楽しむ感じで進んで行けばＯＫ。

まずは取れ!!



⬆取れそうなものがあったら必ず取ること。見たり調べたりすることも大切なのだ。

アイテムを使う



⬅スタート地点で取っておいた花はおじぞうさんにお供えしておこう。

柿っ八に聞く



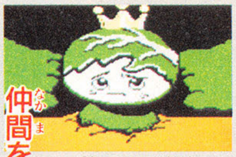
➡花をお供えしたら柿っ八コマンド。柿っ八が新しい情報を教えてくれる。

注意深く見て



⬆新しい場面になったら、まず見て、そして調べよう。例えば、さくを見るとしげみの中からサクランボドリが出てくるのだ。見れば展開のある場所が多い。

仲間を助けよう!!





⬆⬆困っている仲間がいたら助けてあげよう。はじめのブロックで困っている人には水をあげよう。

助けるときはオニオン湖の水を使え!!



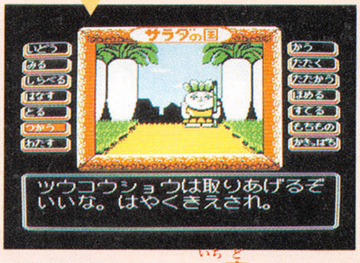
➡オニオン湖でくんだ水は、仲間を助けるためだけに使う。水筒には3回分の水が入るから、助ける場面も3回あるのだ。

かわいいキャラとゆかいなセリフを見ていると、さも簡単そーに見える。ところがこのゲーム見ためほど単純じゃないのだ。意外なところに意外なモノが!! 関係なさそーなキャラクターからあっとおどろく情報がっ!! 見かけによらず手ゴタエがあるのだ。そんなわけなので、今回は攻略まじりでサラダロアの町を大紹介するぞ。スミからスミまでズズーイと読んでちょ!!

さて、町に入るには……

サラダロアの町に入れば、最初のブロックはクリアーとなる。ところが町の入り口でイジワルな門番が通せんぼ。ここは、門番のいうとおりにして、居眠りするのを待って通ろう。

通行証を取りあげられた!!



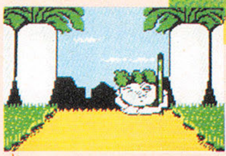
⬅いきなり通行証を取り上げられた。でも、安心して柿っ八コマンドを使おう。

⬇一歩後退してから、また一歩前進する。そうすれば門を通ることができるぞ。

一度もどって……



寝てるスキに!!



⬅門番が寝ているスキに先へ進む。門番をやりすごせればこのブロックはクリアーとなる。

意外と広いサラダロアの町、やることもたくさんあるぞ



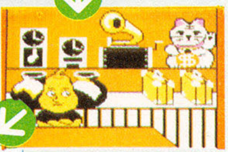
ちょっとだけ攻略してみよう!!

広いサラダロアの町、やることも多くてつまずきがちだ。でも、ポイントを押さえて進んで行けば案外すんなり進めるぞ。ここでは重要ポイント3つを攻略してみよう!!

煙草を買うには……



⬅ベンチにすわっているおじさんに煙草をあげると情報をくれるぞ。さあ、煙草を買おう!!



➡煙草を買う前に、古道具屋で金貨をお金に両替してもらおうね。



⬅古道具屋であずかった手紙を弁当屋に届ければ、万事うまくすすむぞ。

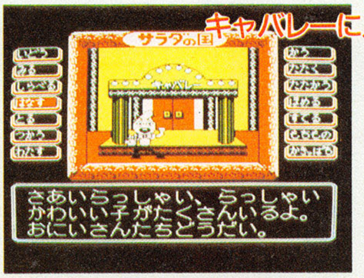
今度はマッチ!?



⬅煙草は買えてもマッチがなければ……。今度はマッチをさがしにキャバレーへ行こう。

キャバレーでマッチを拾う

キャバレーに入る!!



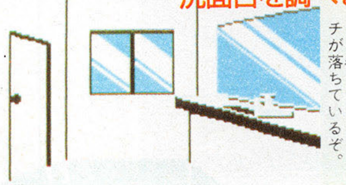
⬅キャバレーに入ったら、酒なんか呑んでないで聞き込みに専念しよう。ムダ話はダメ。

ホステスは無視してボーイと話せ



➡美人のホステスさんがいるけどこれは無視。うしろに見えるボーイに話しかけてみよう。

洗面台を調べるのだ

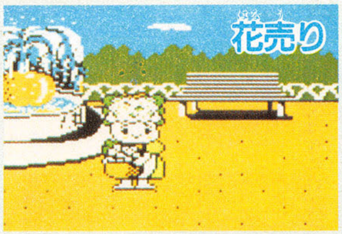


⬅ボーイにお金をあげたら洗面所へ行こう。洗面台を調べればマッチが落ちているぞ。

怪しい人々がいる!!



⬅本屋のおじさんをたたいて、いろんなところを調べよう。机の下にはカギが落ちているぞ!!



➡公園には、いかにも何か知ってそうな花売り娘が。花を買ってあげると情報がもらえるのだ。



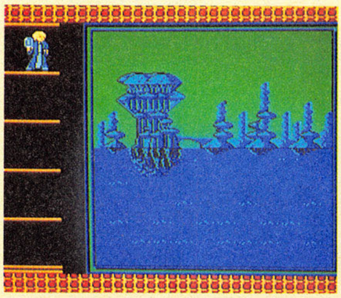
⬅薬屋の店主からは、薬を届けてくれという依頼がある。ヤバそうだけど引きうけておこう。

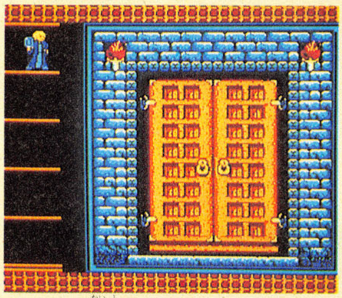


その昔、神々は異次元の大穴ラグナロックに、至宝オニキスを投げ入れ、これを封じた。底しれぬ闇を内に封じたこの宝石を、人はいつしかブラックオニキスと呼ぶようになった。

ビー・ピー・エス　6月下旬発売　5900円

まずは冒険の出発点TOWNの1階を研究します！



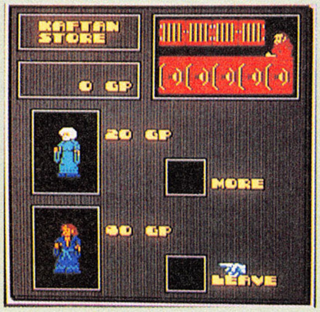


⬆ゲームを開始するとまずオニキスタワーの全景が見え、次にタワー入り口のドアが画面に映し出される。さあ行くぞ行くぞー。

ここがゲームの出発点

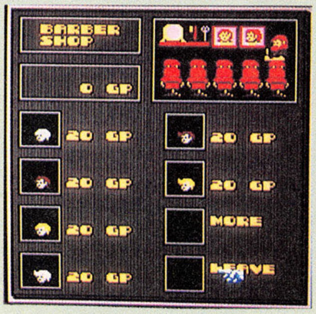
40人のキャラクターの中から1人を選んでゲームスタート。まずはTOWNで装備をととのえよう。店は地下1、2階にもあるぞ。

KAFTAN STORE



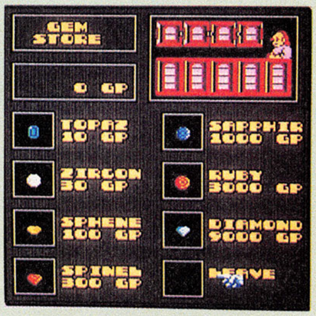
MAGE用の防具、というより衣服だね。力のないMAGEのために、早めにいいものを買ってあげよう。高いものほどヨイ。

BARBER SHOP

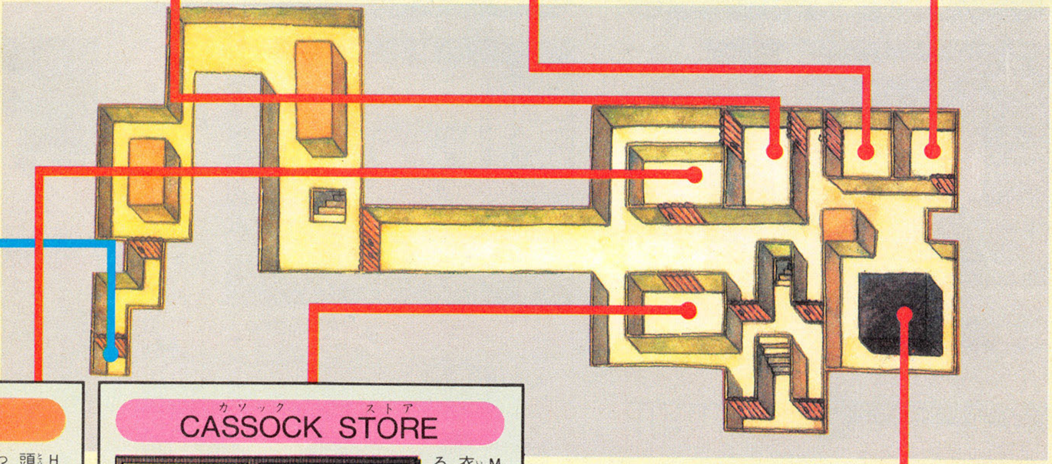


床屋さんだ。好みの髪型を買うワケね。髪型を変えたって強さは別に変わらない。キャラクターのメイクアップなのだ。

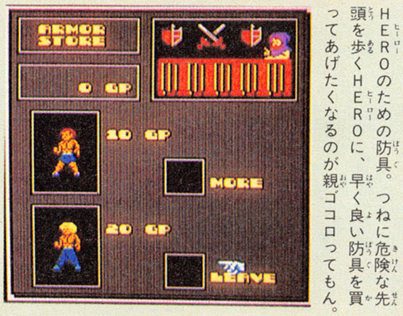
GEM STORE



これを手にすることによって、MAGEはそのGEMの持つ魔法を操ることができるようになる。要するに魔法のモト。

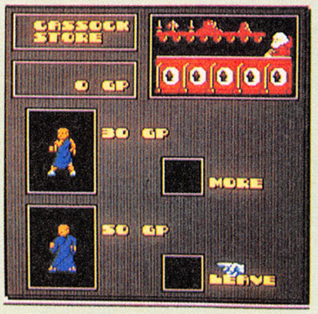


ARMOR STORE



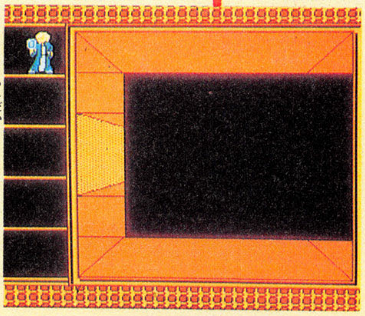
HEROのための防具。つねに危険な先頭を歩くHEROに、早く良い防具を買ってあげたくなるのが親ゴコロってもん。

CASSOCK STORE



MONK用の防具。ちょっと見はただの衣服だが、じつは聖なる力で守られているのだ。高いものほど聖なる力も強いよ。

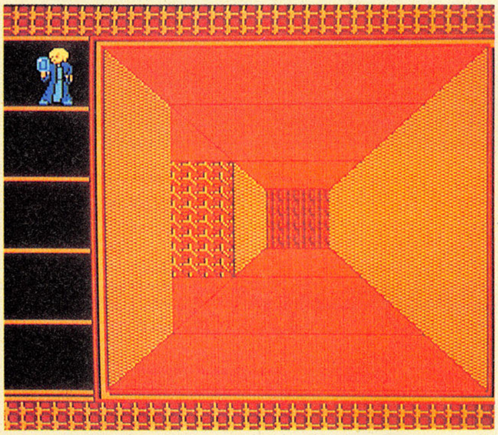
これが問題のブラックタワー

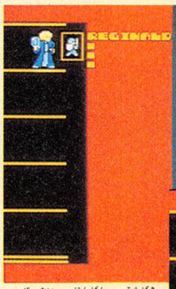


➡オニキスタワーの中を貫いて走る漆黒の四角柱。黒い黒い。いったい中に何があるの？ そしてどんな機能がそなわっているのだろう。謎の終着駅って感じ。

迷宮内で出会う冒険者を仲間にしつつ進めっ!!

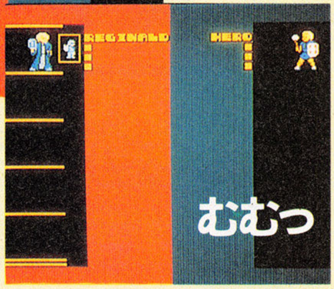
ダンジョンの中を歩く歩く!!







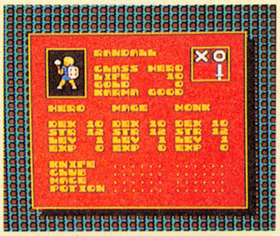


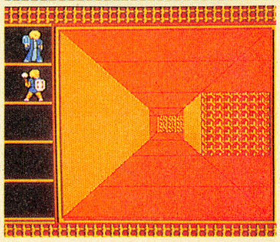


⬆絶対に人間を攻撃してはいけない。カルマが悪になってしまうからね。
➡ピースサインを選んで、話しかけよう。万国共通平和の証し。

➡話しかけると冒険者のステータスが表示される。これをよく見て、仲間にしたければカーソルで〇を選べばいい。

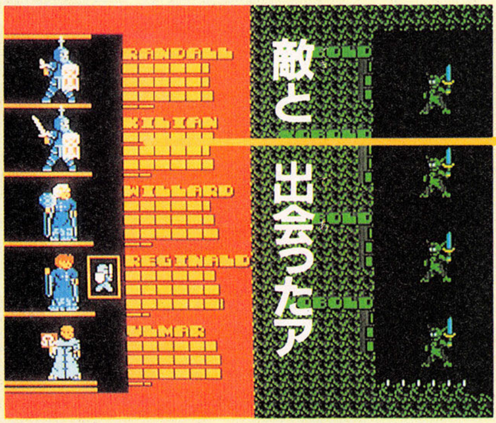
これからは2人旅だね



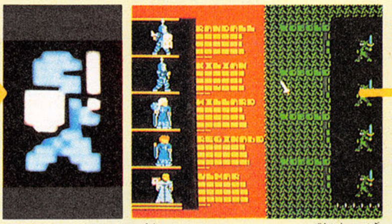


もちろん行く手をはばむモンスターとは戦う戦う!!

戦闘の仕方



速攻で戦う!!



⬆戦うコマンドを選ぶと、パーティーの全員が次次と攻撃を開始し、それを自動的に繰り返す。

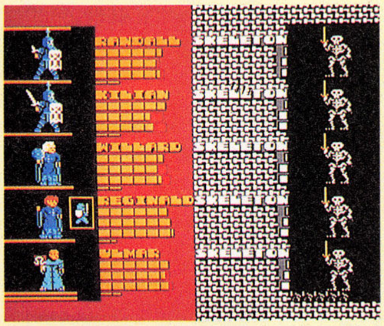


ピュ～

武器やGEMが自動的に敵のそばへ飛んで行く。このときAボタンを押すと攻撃だ。



武器を持ちかえて戦う!!



⬆この状態でBボタンを押すと武器の持ちかえ。持ちかえた後は前のコマンドに戻る。



⬆✚ボタンの上下でキャラクターを選び、左右で武器を選ぶ。HEROの武器は全部で8種類ありますのだ。

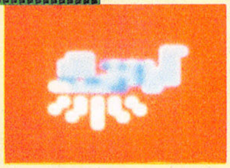


⬆出現した敵に合わせて、最も効果的な武器や魔法を選べるワケね。持ちものは最大255個も持てるぞ！

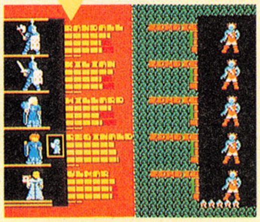
ときには逃げる!!



⬅逃げるコマンドを入力すると、いっせいに逃走を開始する。でもって失敗した場合が下のグラフィックね。



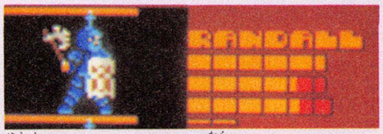
敵を見逃すくらいの寛容さも必要だよ



⬅敵に話しかけるとキャラクターのDEXとSTRが回復する。またカルマも善に近づく。弱い者いじめはダメだよ。

画面の見方だ

戦闘時のステータス画面だ。移動時には、持っているポーションや武器の数も表示され、さらに詳しい個人情報も見られる。



勇士のビジュアル

キャラクターの装備している防具、そのとき持っている武器をあらわしている。もちろん装備が変わるとビジュアルも変わる芸コマさ。

各パラメータ

上からLIFE(生命力)、DEX(すばやさ)、STR(強さ)、EXP(経験値)をあらわす。EXPがいっぱいになるとレベルアップするのだ。

セイントセイヤ

聖闘士星矢

黄金伝説完結編

正義とは何か、友情とは何かを、これでもかこれでもかと教えてくれる『聖闘士星矢』。これが、ゲームの中でもいたるところに散りばめられている。ファンには、たまらない魅力だね。かっこいいゲームだ。

新正工業・バンダイ 5月下旬発売 5800円



バトルのなかにもストーリーがあるっ!!

このゲーム、前作同様3Dシミュレーションバトルが取り入れられているんだけれど、趣向がちょっと違うのだ。バトル画面になったからといって、ただやみくもに戦っても意味がない。画面下にも表示される〝たたかう〟、〝はなす〟、〝なかまをよぶ〟、〝データ〟という4つのコマンドを、たくみに使い分けることが重要なのだ。戦う前に、まず話をしてみること。もしかすると相手は動揺して、威力が半減するかもしれないし、また、攻撃をやめて逆に助けてくれるかもしれない。そして、死ぬことを恐れずに戦うことも必要だ。ゲーム進行は原作どおり。ストーリーを頭に描いて、ゲームをしよう。

この人たちの果たす役割は



沙織	魔鈴	春麗	老師	カシオス	一輝
アテナの化身。回想シーンでアドバイスをしてくれる。	星矢の師。金牛宮で星矢が倒れると、助けてくれるぞ。	紫龍をいつも見守っている。彼女の祈りには強い力が。	紫龍の師。彼も黄金聖闘士として12宮の中にいるのだ。	星矢に敗れて聖衣を取り損ない、星矢を恨んでいる!?	暗黒聖衣となってしまった瞬の兄。でも正義感はある。

ペガサス彗星拳!!



➡彗星のごとく、放物線の軌道を描きながらすばやい拳を放つのだ。

廬山昇龍覇!!



⬅天から地へ流れ落ちる滝の流れを天へかえすかのように逆流させる力を持った拳のことだ。龍が昇るような印象を与えることからこの名がつく。

ダイアモンドダスト!!



➡シベリアの冷気のように、すべてのものを凍らせてしまう拳だ。

ネビュラチェーン!!



➡アンドロメダ星雲のように張られた鎖は、攻防一体の鉄壁なのだ。

星矢たちをまちうける12宮の黄金聖闘士!!

12時間以内に12宮を通り抜け、教皇を倒さなければ、沙織の命はない。悪と善が入り乱れる聖域の中、いったいなにがまちうけているのか!?

白羊宮 ムウ



⬅以前、星矢と紫龍の聖衣を修復してくれたんだよね。

⬇会うなり、いきなり聖衣を出せという。ここは戦いをさけて話してみた方がいい。





⬆やっぱりムウはいいやつだった。黄金聖衣に匹敵するくらいピカピカになった。

双児宮 ジェミニ



⬅ジェミニは幻影でしかない。誰かが裏で操っている。



⬅誰が相手をしてもこいつは幻影を使ってくる。



⬆ここもまたアクション面。クリアーしなきゃ戦えない。



⬅これを唱えられたらもう終わり、異次元の世界へ飛ばされる。

獅子宮 アイオリア



⬅教皇の悪を見破り、アテナに忠誠を誓ったはずだが。



⬅以前とは人が違ってしまっているようだぞ。

➡目の前の敵が死なない限り奴は目覚めない。





➡無数の光を放つ光速拳だ。早く目覚めさせなければ、歯が立たないぜ。

金牛宮 アルデバラン



⬅牡牛座のアルデバランは、黄金の野牛のようだっ!!



⬆奴にとっては、この構えこそが攻撃態勢なのだ。まさしく居合い斬りだね。



⬆いくら拳をしかけてもビクともしない。少し話してみた方がいいかも。

巨蟹宮 デスマスク



⬅教皇が悪であると知っていながらつかえている奴だ。

⬇地上の霊魂を死界へと飛ばしてしまう恐ろしい積尸気冥界波を発するデスマスク!





⬆さっきのアナザーディメンションと同じようにアクション面を抜ければ、対決だ!

処女宮 シャカ



⬅黄金聖闘士の中でも、その力は神に近いといわれる。



⬆すごくおとなしそうなんだけど、そこがコワイ。

➡氷河がいない今、3人では力不足かもしれない。誰かの助けが必要だぞ。





⬆シャカは、ふだん目を閉じている。この目が開いたときがコワイのだ!!

まだまだ試練は続く!!



怪獣ひでごんす

ビッグエッグへ行ってきたぜ!!

ビデオゲーム通信 44

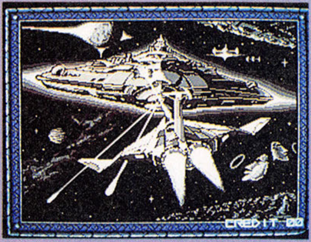
あの東京ドーム(ビッグエッグ)へ行ってきた。野球を見に行ったわけじゃないんだけど。1回目は"ハウンドドッグ"のコンサート。2回目はアルツ鈴木と中古車フェアに行ってきたのだ。中古車フェアへ行っても、ただ見て帰ってきただけっていうのはちと情けないな。でも、まぁいいか。

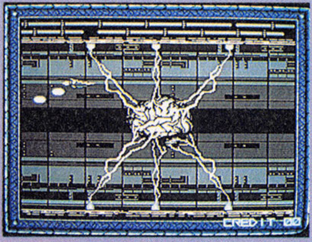
ビデオゲームならではのグラフィックなのだ

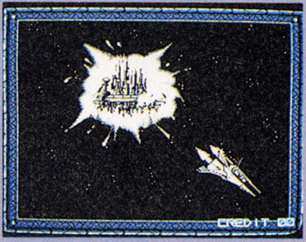
1985

GRADIUS

1985年、ビックバイパーを駆って、バクテリアン星団の敵要塞ゼロスを破壊。惑星グラディウスは、再び平和を取り戻した。





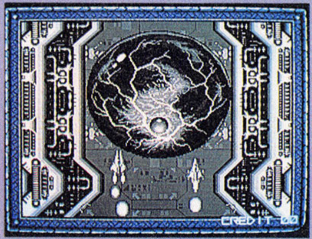


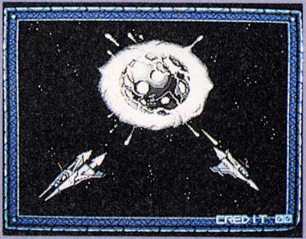
1986

沙羅曼蛇

1986年、惑星ラティスにサラマンダ軍侵攻。ロードブリティッシュ王子の依頼を受け、サラマンダ軍絶滅。惑星ラティスは平和に。







1988

GRADIUS II™ GOFERの野望

©KONAMI 1988

『グラディウス』、『沙羅曼蛇』で培われてきたコナミの技術が、再びはじけ飛ぶっ!!

この3年の間に凄まじい勢いで力を蓄えていたバクテリアン星団。惑星グラディウスを壊滅するため、特殊部隊ゴーファーを襲来させたのだっ。

母なる惑星グラディウスを守るため、ビックバイパーは再び発進したのである。

『グラディウス』ファンお待ちかね。すべてが最強『グラディウスII』だ。それでは戦闘再開。

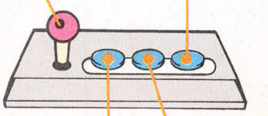


CONTROL

3つのボタンをどう使うかで、ゲームの内容にも変化があるぞ。

8方向ジョイスティック。ビックバイパーを思い通りに操縦しよう。

地上攻撃用。パワーアップして初めて使用可能になるのだ。



パワーカプセルの取った数に応じて押せばパワーアップができるのだ。

ショットボタン。パワーアップにより、7種類の弾を撃てるぞ。

←『グラディウス』に始まり、『沙羅曼蛇』の回想シーンが続き、タイトルへと続く。この回想シーンはモノクロなんだけど、かなりカッコいい。昔、夢中になっていた頃を思い出す。

自分自身に合った パワーアップを選ぼう!!

『グラディウスⅡ』のウリのひとつに、パワーメーターセレクトがあるのだ。4つのパワーメーターのうち、どれか一番好きなものを選び、ゲームスタート。考えようによると、ひとつのゲームで4通りの楽しみ方ができるってこった。その日の天気で決めるなんてえのも、オシャレでいいかもしれない、なんか言ったりして。



フォースフィールド 全方向、三層構造のバリアなのだ。カッコイイ。



オプション 金魚のフンのようについてくるオプションッ!

レーザー ちょっと破壊力が弱いレーザーなのである。

テイルガン 正面と真後ろに攻撃。当然、真後ろの敵に強い。

スプレッドボム 敵に当たったとき、爆風が広がり敵も巻き込む。

スピードアップ 5段階までスピードアップ可能というわけだ。



オプション 敵などに当たらない、自分の分身なのだ。

レーザー おなじみのレーザー。押しっ放しで破壊力絶大。

ダブル 上と正面に弾を撃てるのだ。連射性能が落ちる。

ミサイル 地面をつたって飛んでいく便利なミサイル。

スピードアップ まず、最初に必要なスピードアップなのだあ。



シールド 前方からの攻撃に耐久力があるシールドなのだ。



オプション オプションは最大4つまで。もっと欲しいのだ。

リップルレーザー 遠くまで飛べば輪っかが大きくなってより強力。

テイルガン 前と後ろに撃てる。後ろから来る敵に有効だ。

2-ウエイボム 上下2方向に撃てるボム。ダブルより強力だ。

スピードアップ スピードが上がれば、敵を回り込んで撃てる。



オプション オプションをいかに扱うかが大きなポイントだ。

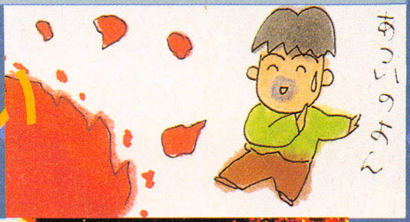
リップルレーザー だんだん輪が大きくなる。タバコの煙みたい。

ダブル 天井に敵がへばりついているラウンドには有効。

フォトントゥーピド 真下に落ちる貫通弾。地上物は一掃できるぞ。

スピードアップ 移動スピードアップ。連射スピードは変わらず。

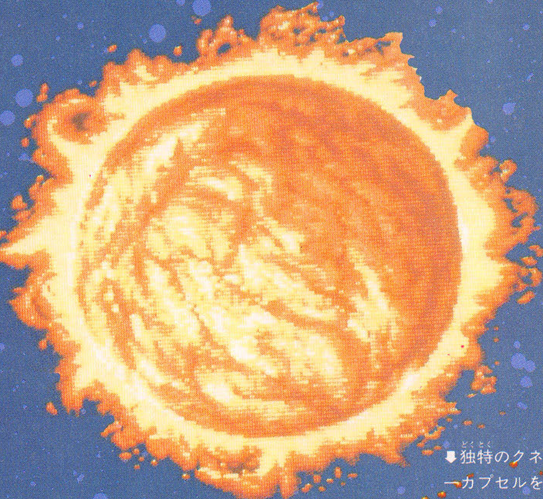
ROUND1 人工太陽がとてもアツい



人工太陽が、たくさんフヨフヨしている間を飛行するビックバイパー。太陽のこんな近くを飛んでも溶けたりはしないらしい。さすが惑星グラディウスの超時空戦闘機のことだけはあるな。

人工太陽の中から、モコモコと火龍が顔を出してくる。火龍の吐く火の玉や火龍本体に注意しよう。アツいぞ。

最後に出てくるいわゆるボスは、頭が弱点だ。狙いを定めて撃ち込んでやれ。ヤツの残骸に当たるとアジャパー。





⬆火龍はいつ出てくるかわからない。人工太陽の表面スレスレは危ないから、ちょっと離れてなさい。

⬇独特のクネクネ運動をする火龍。パワーカプセルを持っていることが多い。

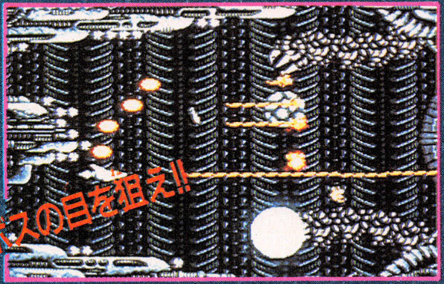




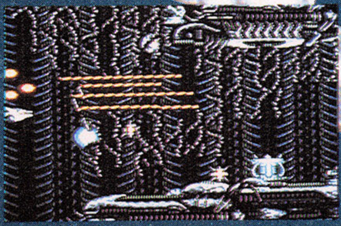
⬆フェニックスの弱点は頭。やっつけた後のキャラクターに当たっちゃいけないのだ。うまく逃げてね。

ROUND 2 コナミ18番のウネウネ





⬆目から撃たれる卵は後ろの壁で固まりプレイヤーの移動範囲が狭くなってくるぞ。早めにヒョイヒョイ撃とう。



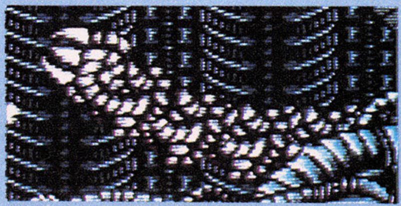
⬆網状に張られた岩はミサイルでは打ち砕けない。オプションたくさんつけて突破だ。

毛細血管のごとく、張りめぐらされた岩。行く手をはばむ触手。突然、襲いくるエイリアン。ラウンド２も奇妙な仕掛けが待っている。網状に張られた岩はレーザー、リップルレーザーなどでバリバリ破壊しながら進もう。

ビックアイというラウンド２のボスは目が弱点。太い触手で固くガードされた目をうまく撃つのだ。得意の武器でブッチぎれ!!

コナミ技術ノートシリーズ① 関節ウネウネはいつまで続く?

『グラディウス』、『沙羅曼蛇』をはじめとする、コナミのビデオゲームには、必ず、ウネウネとしたキャラが出てくる。そのウネウネするものはもちろんゲームによって違うけど、ゲーム数、日数を重ねるたびにウネウネのしかたがスムーズに、そして色もキレイになってきているのだ。次はどんなウネウネを見せてくれるのだろうか。興味深いぜっ!!



ROUND 3 結晶にみとれてシオシオ





➡ビュンビュン飛んでくる結晶の嵐。装備が少ないととってもキビシーのだ。

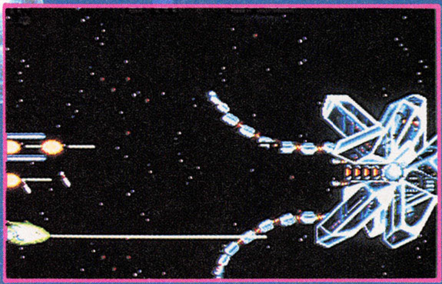
コナミ技術ノートシリーズ② こんなにたくさんの結晶はどこから?

結晶ステージの水晶の数は、限りなく多くて限りなく冷酷である。プレイヤーのパワーアップ状況にかかわらずヒュンヒュンと飛んでくる。技術の進歩を我々に見せつけるかのように結晶が飛びまわり、砕け、接触してくる。それにしてもこんなにたくさんの結晶はどこから生まれてくるのだろう。うーん、わからん困った。困ってしまってワンワンワワン。



キラキラと輝く結晶ステージ。撃つと細かく砕ける結晶。レーザーとオプションを装備していけば結晶壊し放題だから気分がいいぞ。

このラウンドのボスはクリスタルコア。キラキラとした結晶のかたまりで、生け捕りにして質屋へ持って行くと明日からの生活が変わりそうな感じの高貴なボスだ。



⬆たくさんの結晶があつまってできている、クリスタルコア。触覚から撃たれる弾に注意せよっ!!

いつになったら会える!? バクテリアンに

ファミコンからビデオゲームへ!!

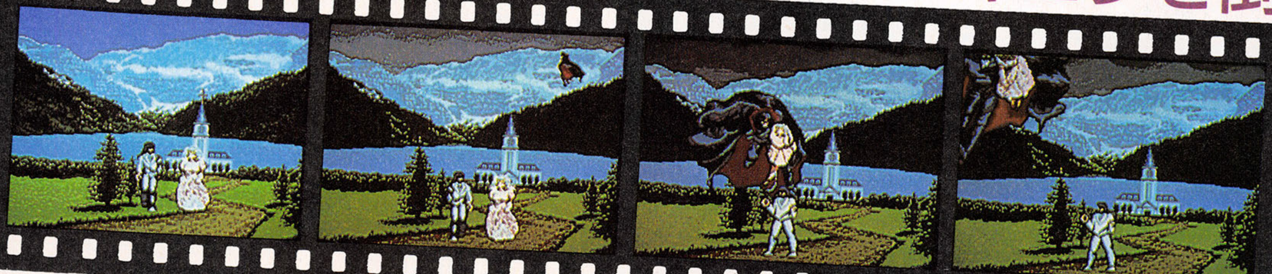


悪魔城ドラキュラ™

©KONAMI 1988

ファミコンとディスクシステムは持ってる？ じゃ『悪魔城ドラキュラ』は持ってる？ えっ!? 持ってないの……。ふーん。でもダイジョーブ。こんど『悪魔城ドラキュラ』がビデオゲームとして登場したのだからね。ファミコン版のイイところを残して、ビデオゲームらしく絵はキレイになってるから、絶対気に入ると思うよ。あのシモンが、また画面狭しと暴れ回るのだ。『グラディウスⅡ』とあわせて、この春はゲーセンに釘づけだ。

愛しのセレナを連れさったドラキュラを倒せ!!



結婚式も終わり、いろんな意味でハッピーな生活ができると思った、そんな矢先。しかし、ドラキュラも物好きだね。普通は人妻をさらうやつあんまりいねえぞ。もっと若いの狙え。若いの。

写真で見るシモンのすべて

さて、シモンちゃんがこの業界に登場をしたのは今回で4回目を数える。ファミコン版の『悪魔城ドラキュラ』、『悪魔城ドラキュラII』、MSX版の『悪魔城——』、そしてビデオゲーム版と、マイナーチェンジを繰り返して出来あがったのが今の姿。昔に比べて、ずいぶんスリムになって、服装がカラフルになった感じ。変わったね、シモン。

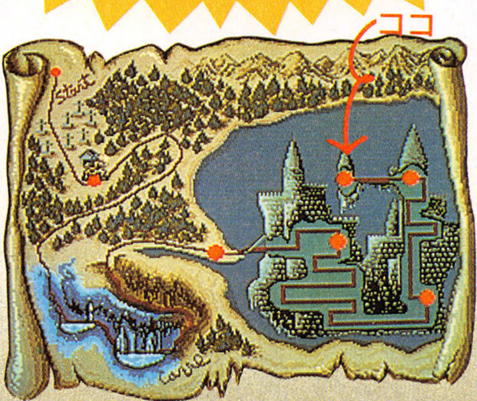

ビデオゲーム版


MSX版


ファミコン版Ⅰ


ファミコン版Ⅱ

めざすは悪魔城!!



⬆ムチは持ったし、よろいも着たし、そろそろドラキュラ退治にでも参りましょうか。ニンニクや十字架は途中で手に入るから持ってかなくてよい（手に入らないってば）。

跳べ!!



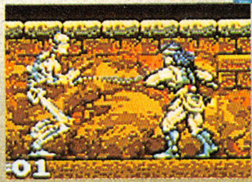
⬅地面にある障害を跳びこえろ、シモン!! でも水の中に落ちるとアウトだぜ!!

走れ!!



➡セレナが待っているぞ、シモン!! でも走ってばかりじゃ疲れてしまうぜ。

倒せ!!



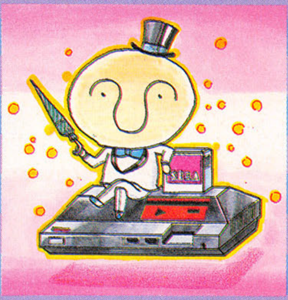
⬅日頃、いろんな意味で使い慣れたムチで、化け物どもをぶちのめすのだッ!!

がんばれシモン!



THE SEGA セガ マスターズクラブ

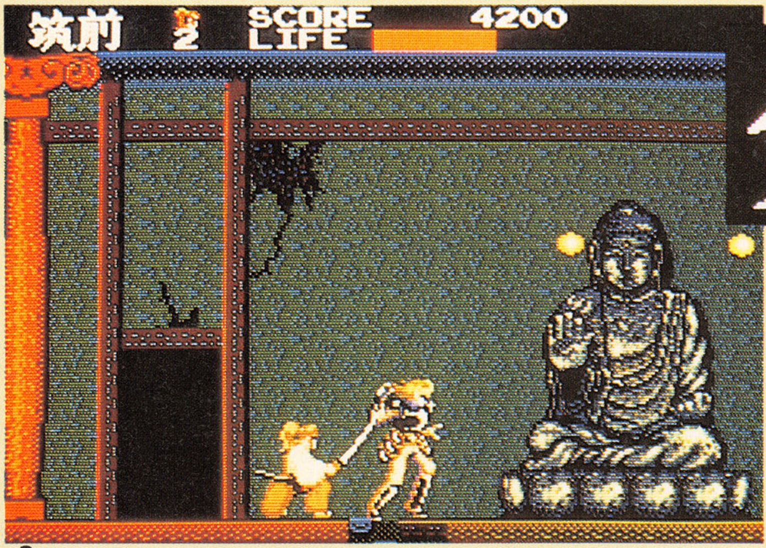
Master's Club System



ゲームターボ上野

剣聖伝(けんせいでん)

めざすは江戸の妖魔城



セガ 5月中旬発売 5500円

営団地下鉄がメトロカードとかゆうオレンジカードのようなものを発売したが、もうカードだらけでなにがなんだかわからないぞ私は。テレカにUカードに、みとやのゲームカード、ああ――っ!! まぎらわしいっ!! だれでもいいから、なんとかしてくださいよ。頼みますよ、ほんとに。

ものがたり

天明三年、日本は暗雲におおわれていた。大飢饉をはじめとする凶事が頻発し、人の心もすさんでいった。それらの諸悪はみな、幻術使い・妖念斉のしわざであった。人知れず江戸に魔性の城・妖魔城を築いた妖念斉は魔界より妖魔たちを呼び、各地に送り出していたのである。そして日本を我がものにしようとたくらんでいたのだ。
「百鬼夜行許すまじ！ 妖魔を操る妖念斉を倒すのだ！」
隼人の戦いは始まった。

あいてむの説明

ひょうたん



➡ライフを一定量回復してくれる。死ぬ前に取ろう(当然!)。

刀



⬅隼人の攻撃力が1・5倍UP。何個取っても、1・5倍だよ。

日記



➡これがあると1回だけコンティニューを使うことができる。

印ろう



⬅これを持っているとライフが0になったとき満タンに戻る。



技を覚えたかったらボスを倒すべし!



⬆ボスのライフゲージをゼロにすれば隼人の勝ちってわけなのだ。



⬆この巻きものが秘伝書。これを取ればラウンドクリアーだ。



⬆そして同時に新しい技が身につくわけだ。5種類全部覚えよう。

隼人は戦っていく過程でどんどん成長していく。ラウンドの最後のボスを倒すと出現する秘伝書を取ることで5つの技を覚えることができるのだーっ!!

からたけ割り



⬅まさに、竹を割るようにスパっと刀を振りおろす技だ。

真空斬り



⬅目にも止まらぬ速さで刀を振る技がこれっ。かなり強力!!

カブト割り



⬅ジャンプしているときにも、からたけ割りが使えるのだ!!

らんしゃとう



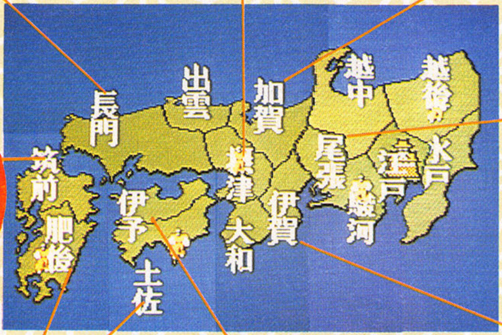
⬅歩きながらビシバシ刀を振り回す、ちょっとヤバンな技。

たかとびの術

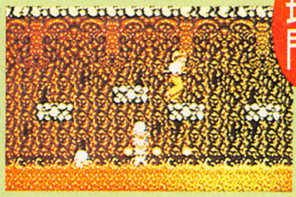
隼人のジャンプ力が上がるという基本技。死んでも取らなきゃいけないのだ!!

隼人西日本行脚

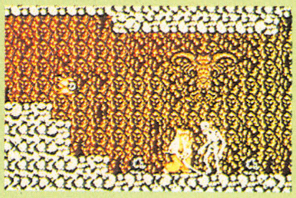
隼人の旅は肥後から始まり、江戸で終わる。が、なにもすべての土地をまわる必要はないのだ。ラウンドクリアー後表示されるマップの中から、行きたい場所を選べばよろしい。では、かいつまんで紹介！



長門



落ちたらいけないし、下から攻撃してくるしで、キンチョーしちゃうのだ。



落ちなくてすむところでも、しつこいガイコツがジワジワ寄ってくるっ!!

摂津



ここでは前やうしろから飛んで来る敵が中心。なぎ倒しつつ橋を渡ろう。

加賀



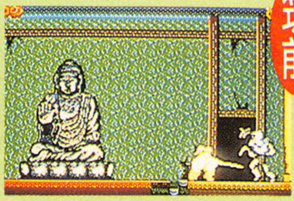
ボスでもないのにデカい敵が出てくるのはコワイのだ。足場はやや悪い。

尾張

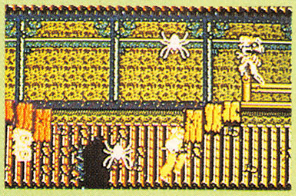


画面右下の青白い炎は動きがなかなかいやらしいし、サルはうようよいるし。

筑前

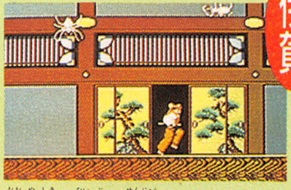


大仏の頭のてっぺんに隠し通路があることも。別の部屋へ行けるのだ。

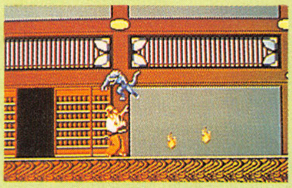


屋根の上ではクモが降ってくるぞ！ 足元にも注意して進もうぜっ！

伊賀

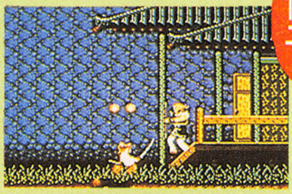


大屋敷の内部に潜入。アイテムがいろいろあるから探してみようっ!!

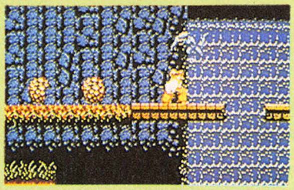


パッ！ と突然オソってくる敵。火の玉も飛んでくるから避けにくいのだ。

伊予

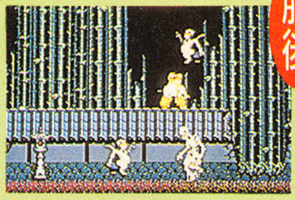


刀はつき出しているだけでも、近寄る敵にダメージを与えられるのじゃよ。



滝ではダメージはくらわないのだが、落石が多いところなのだ。ここは。

肥後

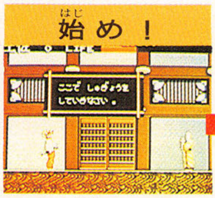


ここがスタート地点だ。始めだから……とあなどってるとやられるのだ。

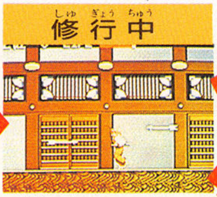
土佐

修行で体力づくり

修行ラウンドをクリアーすると、ライフの最大値が一定数増えるぞっ!! これからの長旅、ライフゲージは重要だ。



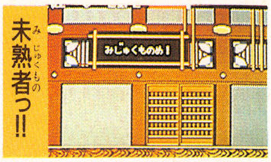
「ここで修行をしていきなさい」。よーし、ガンバルぜ! これでライフが増えるならチョロいもんさっ！



修行は飛んでくる矢や、上からおりてくる矢をかわしたりしながら進むだけだ。でも、ムズカシーんだよ。



無事に最後までたどり着くと、ごほうびとしてライフの上限が上がるってわけ。



おしくも途中で矢にささったりしちまうとダウン。また最初からやりなおしだよ。

Master's Forum

今年はなんかヘンだぞ。4月に雪が降ったりするし……。んー、もっともっとヘンなことが起こるのではないか？ 例えば○○○○○○が出るとか……。まあ、いいや。さあ、今回は久々にセガの飯田さん情報いってみようっ!! 飯田さんは自宅のテレビが帯磁して色がおかしくなったため、消磁機で消磁したそーです。ところがあまりぐりぐりやりすぎたせいか、ますますおかしくなってしまい、結局電気屋さんに修理に出したとか……。うちのテレビも左のほうが帯磁してるから消磁しなきゃなあ……。（上）

ピーシーエンジンつうしん

PC ENGINE通信

プロ野球もよーやく本格的に始まり、野球野郎にとってはウレシイ時期だ。PCエンジンソフトのほーでも本格的な野球ゲームが登場した。枝豆とビールを用意して遊びたい気分だぜ。



ベリーにぎやかなベースボールね。OK!?

遊びかたイロイロのソフトだ

パワーリーグ

やっぱり1本は持っておかないと気がすまないのが野球ゲーム。このソフトも見てのとーり野球ゲームなんだけど、ちょいとオイシイ要素を持っているのだ。そのひとつがプレイモードの多彩さ。人間対人間でプレイするVSモードはもちろんのこと、オープン戦やペナントレースまで楽しめるのだ。さらに、1球団25名の選手から自由にオーダーを組めるぞ。遊びかたイロイロのおいしいゲームなのだ。



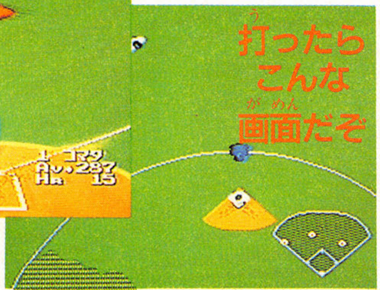
ハドソン　6月24日発売　価格未定

画面も音も豪華絢爛満員御礼野球三昧だっ!!

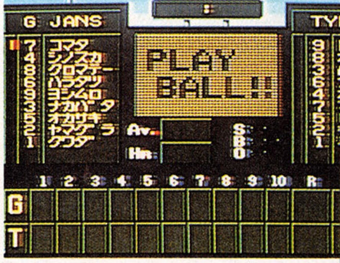


⬆おお!!　バッターがでかいぜ!!テレビの中継と同じアングルだね。

⬇ボールを打つと真上からのアングルになる。東京ドームに負けない迫力があるのだ。

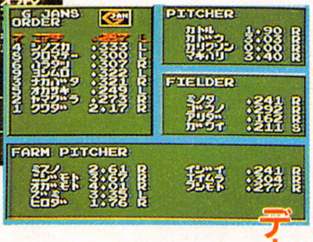


ビューチフルなバックスクリーン



⬆バックスクリーンの電光掲示板には、いろいろなメッセージが写るってわけだ。

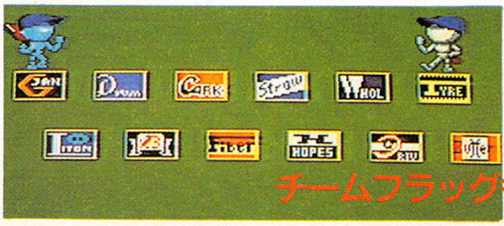
⬇1球団に選手は25人いる。オーダーを組むときも本格的に楽しめちゃうんだよね。



データもね



⬅選手の苦しさが伝わってくるリアルアニメーション。



⬅12球団のチームフラッグはとってもカラフル。こーゆーハデさってPCエンジン特有のものだよね。

チームフラッグもカラフルだぜ!!

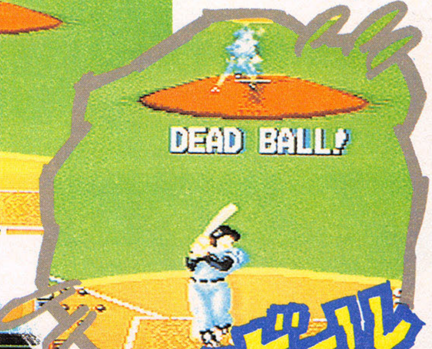
たかが野球、されどベースボールなんですねぇ。

やっぱしエンジン!! アニメーションはスムーズだ

どーしたってスポーツゲームは動きなのだ。キャラの動きがパワフルなほーが、当然、ゲームも盛り上がるよね。その点、『パワーリーグ』はスゴイ。さすがエンジンって感じでキャラがスムーズにアニメーションするのだ。



➡さあ、バッターはバントのかまえ。キンチョーの場面だ。



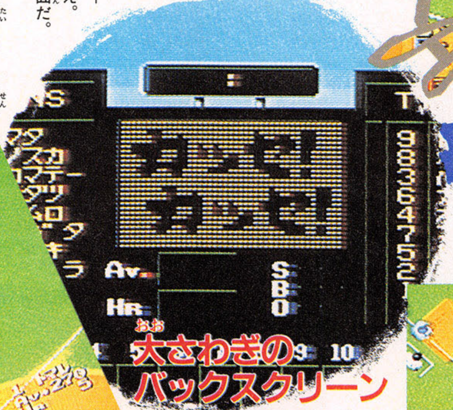
⬇ボキッ、って感じでデッドボール。選手はのけぞって痛がっちゃうのだ。あー痛そ。



⬅Gチーム対Tチーム戦。さあバッターかまえて……。



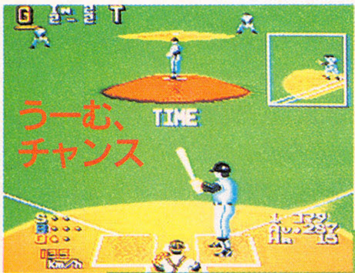
➡シュートだ!! ボールの変化はとてもスムーズ。バッターのわき腹へと食い込んでくる感じなのだ。



⬆バックスクリーンに写し出されるメッセージが試合を盛り上げるのだ。



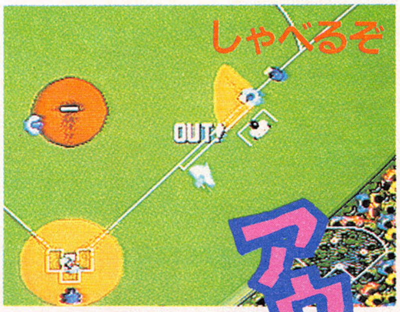
野球の楽しさいっぱいのソフトだぞ!!



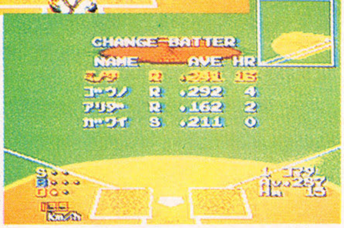
⬅チャンス到来。ここは、1発狙って代打といこうぜ。作戦もじっくり立てられる。



⬅打って走れば気分も晴れる。攻めの野球を楽しんでしまおう。



⬆アウトになると"アウトッ"ってしゃべるのだ。ハヤリの音声合成ってやつだぜ!!



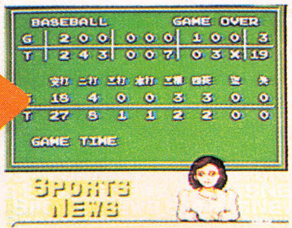
➡さて、代打には誰を出そうかな？ プレイヤーは選手、兼監督となる。野球ゲームならではの楽しみだ。



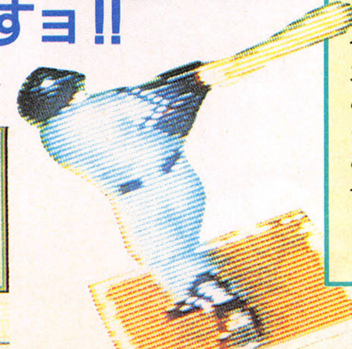
➡バックスクリーンで表示されるメッセージの種類はとても多いのだ。このメッセージが気分を盛り上げる。

スポーツニュースもありますョ!!





⬅⬇試合が終わると試合結果の発表。スポーツニュースの形式が楽しい。



アンタとアタシのソフト解剖コラム

やはり、何はなくとも野球ゲームなのだ。国民的なスポーツ、野球がプレイできないマシンはゲーム機とは呼べないっ!! てなわけで、野球ゲームってたくさんある。で、たくさんある野球ゲームのうち、どれを買うかを決定するポイントがゲームの自由度。ディスプレイ上でいろんなプレイができたほーが楽しいのだ。そんな意味で、このゲームの多彩なモードってゆーのは好感が持てちゃうんだよね。

えりすぐりの最新ゲーム情報満載

MSXですよ'88 第9回



パロディウス～タコは地球を救う～

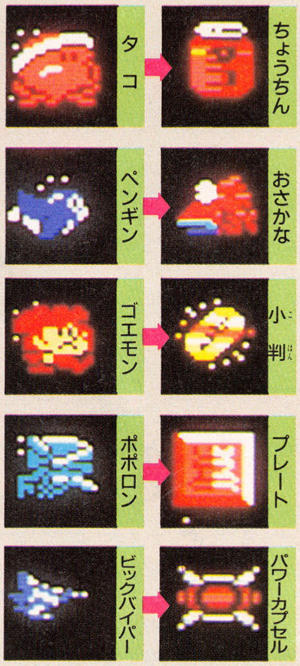
『あけみとモアイの占いセンセーション』を首を長くして待っていたみなさまには申しわけないのだが、その前に、『パロディウス』なるものが発売されてしまうことになったのだ(それにしても、『あけみとモアイ……』は広告からも消えてしまいましたがどーしたのでしょうか)。『パロディウス』はタイトルからもわかるように、『グラディウス』のパロディー版。登場するキャラクターなんかが、みな、どこかスットボケたようなものに変わっている。とはいうものの、やはりコナミのシューティングゲームである。もう、ムズカしいったらありゃしない！ かならず『新10倍カートリッジ』でセーブしながら進もうぜっ!!

コナミ　発売中　5800円

5人のスペースファイターが地球を守るっ!!

これが5人のプロフィールさ

ゲームをプレイする前に、まず、自分の操作するキャラを選択しよう。キャラによって、パワーカプセルの形が変わるという凝りよう!!



職業＝夢と希望プログラマー。使命＝夢を食いつぶすバグ退治。

南極やら夢大陸やら旅して、今度は宇宙で戦うペンギンなのだ。

バグだかバカだか知らねーが、おれが退治してくれてやらあな。

魔物退治と聞いてはジッとしてはいられない私はポポロンです。

わてもすっかりオンボロだすが、コツコツがんばりますさかい。

・パワーカプセルを集めれば 強くなれるのだ

このゲームでは『グラディウス』などと同じく、パワーアップカプセルを集めてパワーアップする方式が採用されている。しかし、アイテムの名前が変なものばかりなのだ!!

速うなんで!

スピードアップ。取れば取るほど速く移動できるのだ。



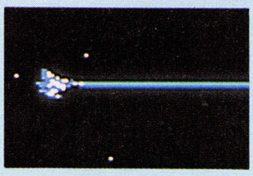
ミサイルや!

ミサイル。地上の敵に有効だ。2回取ることでミサイルの速さがアップする。



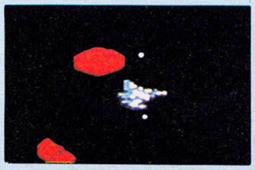
上付きダブル

前方だけでなく、上方45度の方向にも弾が撃てるようになる。連射には不向き。



多い日も安心

レーザー。(敵が)多い日も安心ってわけ。これも2段階のパワーアップが可能だ。



分身の術や

いわゆるオプション。最高2つまで装備でき、金魚のフンみたいについてくる。

何～やそれ!

せっかく集めたアイテムが、スッカラカンのパー。ひどい。



バ～リアッ!

バリア。選んだキャラによって、くっつくバリアの形が違う。うーん、泣かせるぜ。

ベルでもパワーアップできるっ!



『ツインビー』のように、ベルでもパワーアップできるのだ。とくに"タテワープ"や"ヨコワープ"は重要。"アップレーザー"なども便利であるぞ。

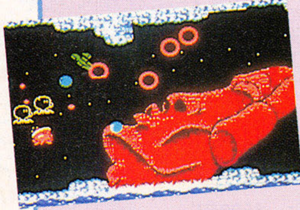
パロディウス名所めぐり

この『パロディウス』には、妙な星がいくつか登場する。それぞれの星の名所をめぐって、このゲームの全体を紹介しちゃうっ！　ってわけなのさ。わかったかな？

STAGE1



➡とてもステージ1とは思えぬ攻撃！　こりゃ、まいったね。



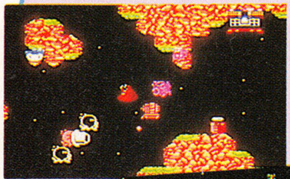
⬆でっきゃいモアイだわさ。ほんとにまぁ、鼻の穴までBig！



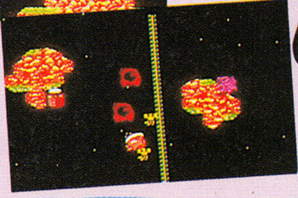
ペンギン

⬅ペンギンだけどお酒をのんで、よっぱらっちゃう。ヘンなのっ。

STAGE2



⬅このステージには、そこらじゅうにウンチがばらまかれているのだ。



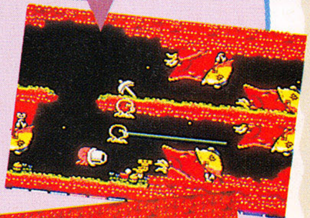
➡スクロールが止まって、画面外からいきなりレーザーが!!



ジャンケンロボ

⬆このボス、ジャンケンに勝つと戦わなくてすんでしまうのだ。これはやったね。

STAGE3



➡地面からモコモコとモグラくんが出てくるゾ。かわいー。



⬆ここで岩の落ちてくるのをよけながら、一定時間またなくてはならぬ。



てるてる坊主っ

⬅ヒョーキンな顔したボスだね。こてるてるを出してくるのだ。

おヒマならデモも見てよね

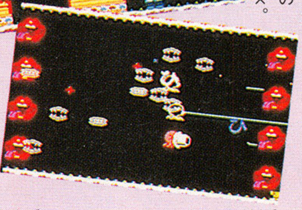


『グラディウスII』や『沙羅曼蛇』と同様に、この『パロディウス』のデモも長い。関西弁で『パロディウス』の世界を紹介してくれるのである。

STAGE4



⬅お菓子の国？　って感じのステージ。でも甘く見たら×。



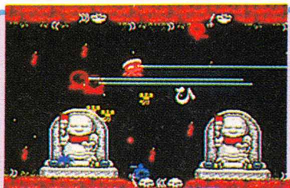
⬆迷路のようになっているので、進路を間違えるとアウトだ。気をつけろ!!



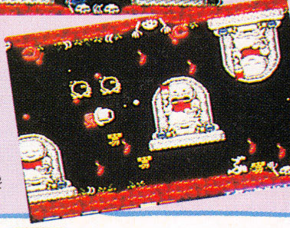
おばさん

⬅ふたりの巨大なおばさん登場。なんともスゴイ顔だなぁ。

STAGE5



⬅おじぞうさんみたいな奴がいっぱいいるけど、ここはいったいどこ？



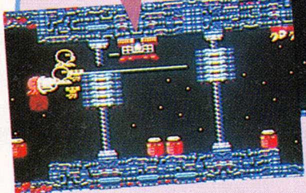
➡おじぞうさんが動き出して、プレイヤーをつぶそうとする。危険。



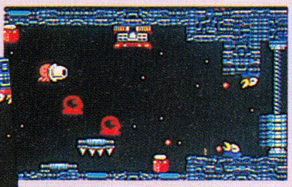
目玉のオバケ(♀)

⬆体だけみると、オーッ！　って思うけど、その上には大きな目玉がついてるのだ。

STAGE6



⬆棒にそって動く重石(？)をタイミングよくかわして先へ進もう！



⬆トゲトゲのついたやつが、プレイヤーめがけて落ちてくるゾッ!!

最後の敵とはいったいなんなのかっ!?

♨チャートですよ♨

難易度	♨♨♨♨♨
ストーリー性	♨♨♨
グラフィック	♨♨♨♨
サウンド	♨♨♨♨
操作性	♨♨♨♨
総合	♨♨♨♨

体感レポート

シミュレーションで遊ぼう!!

第5回『独眼竜政宗』奥羽統一編（初心者用2～4時間）

『独眼竜政宗』は、シミュレーションは初体験という入門者用に作られたゲームなのだ。"兵訓練"というコマンドの中に、アクションゲームの"やぶさめ"が入っていたり、さまざまなかくれキャラが隠されていたり。それでいて複雑な国家経営の要素もちゃんと入っているんだよね。初心者にはピッタリ!!

ナムコ　発売中　5500円

●政宗が一人前になるのは、いつの日かっ!?

コマンドもいろいろなのだ

パソコン版のシミュレーションには、ヘンなコマンドをもっているものがけっこうあるのだ。たとえば『三國志』。中国の三国時代を舞台にしたもので、ゲームの進行は、『独眼竜政宗』などと同じ戦国シミュレーションなんだけど、なぜか"引き抜き"、"人材発掘"なんてコマンドがあるのだ。これはじつは『三國志』が、プレイヤーの部下になるそれぞれの武将に、個性をつけたためにできたコマンドなんだな。

あるものは戦闘で力を発揮したり、あるものは計略に長けていたり。『三國志』の武将は、それぞれに得意、不得意な分野をもっている。そこでプレイヤーは、各武将のもつ能力を考えに入れた上で、作戦を立てないといけなくなるわけだ。いいかえれば、優秀な武将が部下にいれば、たいした作戦も立てずにどんどん領土を広げていくことができる。だからコマンドの中に、敵の武将を金、馬、女などで寝返らせる"引き抜き"や、埋もれている優秀な武将を探し出す"人材発掘"なんてのがあるわけなのだ。

同じジャンルの戦国シミュレーションでも、コマンドがひとつ変わるだけでゲームの展開ががらりと変わってくる。シミュレーションには、そんなバリエーションだけの楽しみ方があるんだな。ちなみに『三國志』も、ファミコン版移植が進んでいるとか。楽しみだね。

とゆーわけで、先週のつづき。さっそく『独眼竜政宗』にいってみよう。前回、やっとの思いで盗った国分を、最上にさらわれてしまったプレイヤーの政宗。このまま北に進んでは、強国最上のえじきになるだけと、南に進路をとることにしたのだ。二本松の畠山、三春の田村、須賀川の二階堂と、領地をどんどん広げていく。戦闘で兵が少なくなったら、領地をてんてんと移動し、秋の収穫でたまっていた金、米を集める。"土地ころがし"じゃなく、土地ころがり"で集めた財産で、またもや兵を買いそろえ、ついに米沢より南方は、常陸の佐竹を残すのみとなるまで成長したのだ。

ポイントなんだな①

同じくパソコン版の戦国シミュレーション『蒼き狼と白き牝鹿』には、各地の実力者の姫に自分の子供を生ませるために努力をするコマンドもある。いろいろだな。

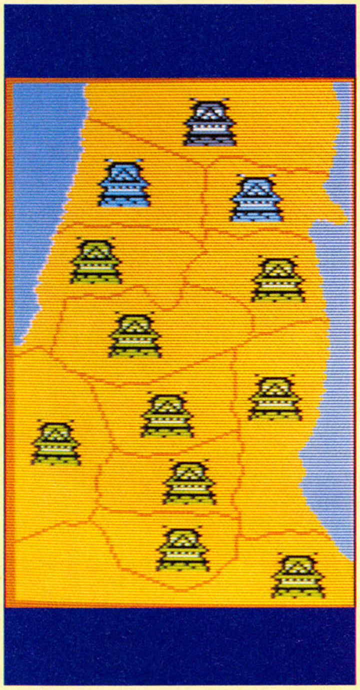
大雪で出兵が不可能になった場合







『独眼竜政宗』奥羽平定への道(後編)なんだぜ!



二本松 畠山
さほど強い敵ではない。国分からまきあげた金、米があれば、征服には時間もかからないはず。

三春 田村
財力、兵力はC級。なのに兵の訓練度だけはA級なのだ。倍以上の兵力がないとつらい。

須賀川 二階堂
周囲を強国に囲まれたC級国。なにより特産物が騎馬というのがうれしいんだよねっ!!

黒川 芦名
豊富な国力は魅力なのだ。盗れば政宗の米倉となるはず。三春から攻めれば、楽勝だぞ。

中村 相馬
何の変てつもない国。ただし後に、佐竹攻略の要塞となるはず。訓練度は上げておきたい。

常陸 佐竹
南奥羽の最強国、財力、兵訓練度ともに、最高値に近い。ここを落とせば半分はクリアー!!

山形 最上
奥羽最強の国。伊達の隣国でもあることから、政宗の宿敵ともいえる。総力戦で立ち向かおう。

大宝寺 武藤
あなどれない兵力を持ってはいるが、最上を倒した後では、もはや敵ではないはずだ。

名生 大崎
金はありあまっているはず。忍者を使ってめちゃめちゃにしてから攻めるのもいいぞ!!

横手 小野寺
さぁ、最後の一国。勝つのはわかっていても兵力を最高値にしてから攻めたくなるんだな。

天災も大切な要素なのだ!!

さぁ、いよいよ佐竹攻略だ。佐竹に侵攻ができるのは、黒川、須賀川、相馬の三国。どうせ攻めるなら訓練度の高い地域から攻めたほうが有利。というわけで、必然的に本陣は中村に決定したのだ。

丸2年の歳月をかけ、周辺の領土を〝土地ころがり〟し、金、米をたくわえる。そして3年目の春に、いよいよ中村に移動。本陣をかまえて、出陣の準備を始めたのだ。夏に商人を呼び、たくわえておいたありったけの米を売り、兵を買う。さすがにゲームも後半になると、物価も高くなっているがかまわない。すべての米を売っぱらい、旗、騎馬、鉄砲を最高値の255にしたのだ。そして待望の秋。収穫でまたもや米がどっさりとたまった。コレを待っていたんだよな!! これさえあれば出兵用の兵糧(出兵数×10)も心配ない。残った金で足軽を補充。真冬の決戦にそなえるぞ!!

そして、冬。ついに出陣の冬が来たぜー!! と思いきや……あっれー!! なんと突然の大雪が、本陣の中村を襲ったのだ。「との、大雪で出兵ができません」ショックー!! 大雪が降れば出兵はおろか、商人を呼ぶこともできなくなる。商人が呼べないということは、残った金で米を買うこともできないし、兵を売ることもできない。えっ、それが何か問題なのかって!? 問題どころじゃないんだよね……。

そして、問題の春がきた。春は、じつはやとった兵たちに、給料を支払う季節なのだ。兵の給料は、ひとり頭米30。つまり秋の時点ですべての部隊を255にしておいた場合、1020×30で30600の米が必要になるのだ。出兵用の米さえギリギリでまかなうつもりだったのに、とてもじゃないがそんな高給を支払う余裕はない。給料をもらえなかった兵は、即、職場放棄。バラバラと部隊を脱走し、ついに各部隊とも100を割ってしまった。こうなったらもはや佐竹攻略どころではない。また何年かかけて領土を回り、お金をためて立て直しをはかるしかないか……。

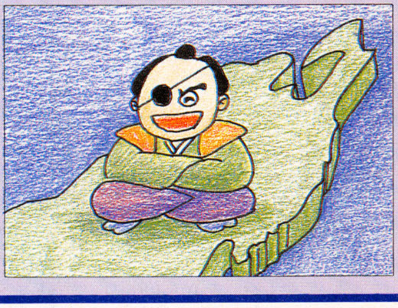
このように、シミュレーションゲームにはアクシデントの要素として天災が盛り込まれることが多い。これまたシミュレーションゲームに厚みをもたせる、重要な要素なんだけど……。できればお目にかかりたくないね。

ポイントなんだな②

戦闘をしたのなら敵も被害を受けているはず。天災による自滅というのは、一番避けたい、不幸なパターンなんだよね。

今週のまとめ

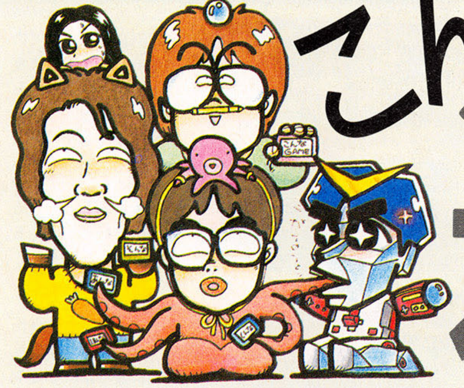
『信長の野望』の台風、えき病。『武田信玄』の雷、落盤事故。そして『独眼竜政宗』では、地震、日照りなど。アクシデントとしての天災は、つねにゲームの中で重要な位置を占めている。つねに将来を見すえてコマンドを出すプレイヤーの予測を、強引に変更させてしまう力を持っているからだ。このような天災に対抗する手段はひとつだけ。あたり前のことだけど、たとえ天災にやられても、立ち直れるだけのしっかりした財力を築いておくことだな。



次号でも新作にチャレンジだ 楽しみに待っていてくれよ!!

注意・『独眼竜政宗』では、リセットボタンを押しながら電源を切ると、セーブされていたデータが消えるおそれがあります。

こんなゲームで遊びたい!!



どーもこのところ隔号連載気味で、イカン。もっとも、イカンと思うのは僕の善の心で、片や悪の心はニタリとほくそ笑んでいるわけだ。心の中の葛藤が、このページを作っていると言っても過言ではない。違うかもしれないけどね。そんな感じ。

第14回　麻雀ゲームは、こうあって欲しいと思うわけだ

いままでの麻雀ゲームはこうだったのであーる

寝ても覚めても考えるのは麻雀のことばかり、という人がこの世には何人かいるらしい。何を隠そうこの私、高校時代はゲームと麻雀と部活のことしか頭になかった。それだけならまだしも、実際にしていることがこの3つプラスアルバイトだけだったのだから、我ながら頭が下がる。閉口もする。

麻雀好きでゲーム馬鹿だったので、ゲームセンターに行けば当然のことながら麻雀ゲームに目がいく。いまでもゲーセンに行けば必ず麻雀ゲームをやる。『ジャンピューター』から始まって現在に至るまで、およそ大半の麻雀ゲームはプレイしたハズだ。

この中で、実際に人間相手に麻雀をするとき以上の興奮や快感を与えてくれるゲームがあったかというと、さにあらず。やはり人間同士で雀卓囲んだほうが、おもしろいに決まっている。

麻雀ゲームをプレイする人はみんなそう思いつつ、プレイしているハズだ。じゃ、本当の麻雀をすればいいじゃないか、と思う人もいるだろうけど、それにはちゃんと理由があるのだ。①4人集まらない。②麻雀ゲームはゲームとして楽しい。最後に、③スケベだ。この3つが大きな理由だろう。

とくに①は切実な問題だ。麻雀の最大の欠点はこれだろう。もっとも、麻雀ゲームは、いわゆるメンツ足らずの人を対象にして作られたものだから、麻雀ゲームにしてみれば万々歳てなところだろう。

②の麻雀ゲームはゲームとして楽しいというのは、麻雀ゲームならではの魅力があるということ。実際の麻雀では考えられないさまざまなルールが、楽しいってこと。麻雀自体を楽しみつつ、演出を味わうと、まー、こーゆーことだ。

麻雀ゲームが始まって以来、つねに重要視されてきたのが演出であって、そろそろこの演出方法もネタが尽きつつある。だからこれからの麻雀ゲームは、どちらかと言えば麻雀そのものを見直す傾向にむかうであろう。

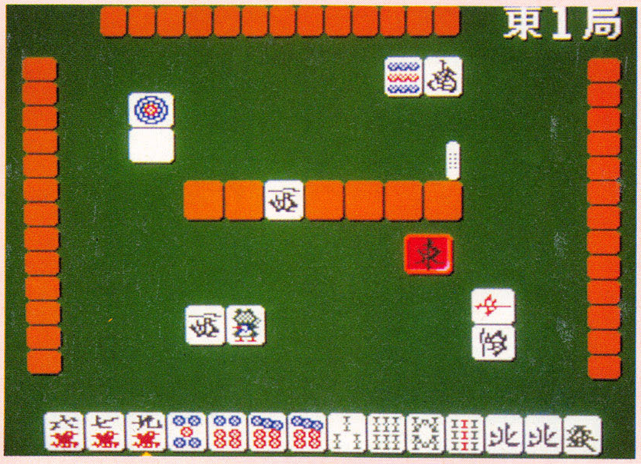
とは言っても、これはビデオゲームでの話。ファミコンやその他の家庭用ゲーム機の麻雀ゲームはまだまだ演出の余地があるように思える。麻雀ゲームならではのおもしろさを開拓すれば、結構捨てたもんじゃないのではないだろーか？　たぶん、そーだ。

ところで、これまでの文章中、私はビデオゲームとしての麻雀、つまり麻雀ゲームと、本来の麻雀とを使いわけてきた。なんでかってぇと、麻雀ゲームと麻雀は、別ものと考えているからなのだ。麻雀ゲームは麻雀のルールを使ったゲームだからね。

てなわけで、今回はファミコン用麻雀ゲームを考えるのだっ!!

麻雀は4人打ちに限るのだっ!!

そもそも、麻雀は4人で遊ぶものなのだ。2人や3人でやる麻雀は、麻雀ゲームとしてのアレンジであって、麻雀にあらず。思考が面倒臭いとか画面構成がつらいとか、そーいった努力を惜しむ方向で麻雀ゲームを作って欲しくないと私は考える。だから麻雀ゲームは4人打ち麻雀に限るとゆーわけなのだ。



⬆とは言ったものの、やはり4人分の牌を1画面に表示するのはツライ。そこで、対戦相手の牌を少し小さくしてしまうことにする。ただし、捨て牌は標準的な大きさね。

というわけで、こういう麻雀ゲームがいいのだな

いまゲームセンターに置いてある麻雀ゲームの主流は、いわゆる脱がせ麻雀だ。どういうものか知らない健全なる青少年少女のために説明をするとだ、プレイヤーがあがると、まぁ、でへへ、おねーちゃんが脱いじゃうのだ。いやらしいね、まったく。

麻雀ゲームをプレイする人の大半が大人だから、まぁあたりまえといえばあたりまえ。お客さまにお金を出させる最強の武器なんだよね、このやらしーアニメーションって。最近はどんどんこの演出のほうがエスカレートしていって、麻雀自体が顧みられなくなっている。具はベラボーにおいしいが、めんとスープがヘボなラーメンのようなものだ。

これじゃイカンと思うのだ。麻雀自体の演出をもっと強化せねばならん、と思う。このままでは、外見だけ着飾った馬鹿野郎様になってしまう!!

麻雀というのは、相手の腹を探りあいながら楽しむ対人ゲームだ。だから対戦相手であるコンピュータを擬人化して……というのは、どこもすでにやっている。ただし、やっているのは手作り役作りに個性を持たせるということだけ。でもそれではどーしてもコンピュータらしさが残ってしまう。こちらとしてはコンピュータと戦う気はさらさらないのだ。では、どーすればいいのか？

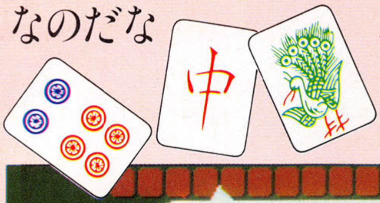
コンピュータくささを演出でごまかしてしまうのだ。たとえば、突然、無意味なことをしゃべりだす。「明日は晴れるかな」「腹が減ったな」などなど。もちろんほかの2人もそれに応ずる形でしゃべりだす。こーなればコンピュータと麻雀してる、という感覚は薄れるだろう。

あと、動きも人間らしくしたい。たとえば自模ろうとしたときに他家が鳴いて、気がついたら多牌してたとか。何回やってもうまく山を積めないとか。ここまでやれば、カートリッジの頭をなでなでしたいくらい、親近感がわくようになると思うが、いかがかな？

当然のことながら、手作りも多芸多才だ。同一種牌が7枚以上あると“清一色”を狙い始めるんだけど、性格が弱気なもんだから途中で“平和”にしちゃう人とかいると、それっぽくっていい。いいとは言ったものの、こういう個性を出すのが大変なわけで、案外無責任な気もする。いっそのことネットワーク麻雀にしてしまうという手もあるけど、やはりここは麻雀ゲームにこだわりたいのだ。ゲームだからこそできる、ソフトによって演出された麻雀で遊んでみたいのだな。人間同士のそれとは違ったおもしろさがあるかもしれない。そんな気がするのだ。

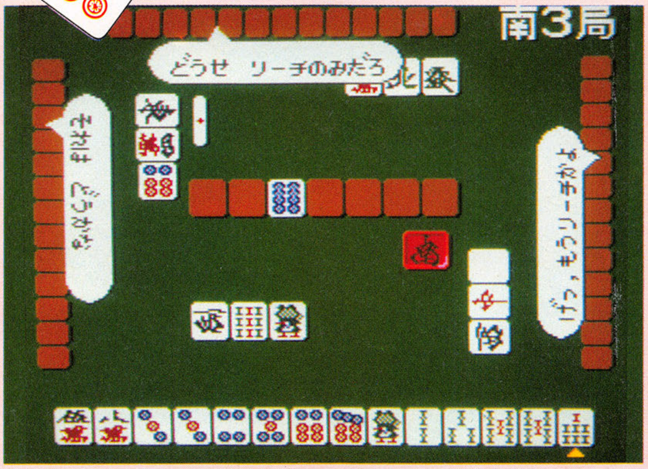
話は戻るが、イヤラシー麻雀も捨てがたいんだよね。ホント……。

残るは細かい演出なのだな



無味乾燥な、競技麻雀のような麻雀ゲームはイヤ。もっと人間味あふれる麻雀ゲームがいいんだよね。そこで、コンピュータを擬人化して、人間らしくしてしまおうと思う。

写真では吹き出し文字になっているけれど、音声合成でしゃべってくれたりすると、よい。これだけでも結構違って見えると思うのだが、どんなものでしょーか？



⬆これはまだまだ元気がいいときの会話。もっと長丁場になってきて、徹夜になったりすると、完全に破綻した会話になる。つまらんことで笑い続けたり、オナラしたり。

麻雀グッズにも凝りたいよね



⬅こういう麻雀グッズにも、こだわってみたい。これは起家マークというもの。



⬅これぐらいの細かいドットで麻雀牌を表示できたら……これはドット屋の夢だ。

アニメーションにも凝ってみたいぜっ!!



動きはキレイなほうがいいに決まっている。あがったときは華麗に、振り込んだときはヤケクソに牌をさばかせてみたい。自模や捨て牌時にもフルアニメーションね。

君の願いを我らの元へ！

最近画面写真についての質問が多い。このページに載っている画面は、すべてMSX2のグラフィックツールで描かれたもので、実際にゲームを作ったわけじゃないのだ。ホントはゲーム作りたいんだけどね。とゆーわけでした。

■あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
こんなゲームで遊びたい係

正式発表 ログインソフトから ウルトラ

その名は

忍者らホイ！



どうやら、このファミコン通信から、ゲームが１本生まれそうな気配。どんなゲームなのでしょう？　誰が作るんでしょう？　ここで正式発表です！

時代モノのRPGだ！

えー、なんやかんやと外野が騒しくなってきたので、正式発表という場を、この場に設けさせていただきます。『オホーツクに消ゆ』、あーなつかしいことばのひびきー、あーおほんおほん、その『オホーツクに消ゆ』を生みだした、ログインソフトブランドから、またまた、新作ソフトをリリースいたします。原作・さくまあきら、キャラクターデザイン・土居孝幸、そして音楽はサザンオールスターズのベーシスト・関口和之、ほか、有能な人材が右往左往しながら、目下総力をあげて開発中の時代ものロールプレイングゲーム、その名は『忍者らホイ！』。まあ、尋常じゃない名前から、そのソフトの内容は知れようというもの。従来のRPGに、さくま流の味付けをほどこした、痛快活劇冗談RPG。ちょっとかわったゲームなのであります。

では、すこしだけ、内容を。時は——は？　今の段階で内容ばらすのはまずいんじゃないかって？　陰の声が何か言ってます。いいんじゃないの？　別に。だめ？　ああ、そうですかあ。残念だなあ。わたしゃあね、お話ししようと思ってたんですがね、上層部からの圧力により、ご案内できなくなってしまいました。あー残念、残念。ほーんと、残念だなあ。

気をもませちゃって、ごめんなさい。あんまりイジワルすると怒られちゃったりして、あとでイジイジもめてもいやなので、これをお読みのキミだけに、そっと教えてあげるね。業界の人は、ここから先、読んじゃだめだぞー（みんな読むってそんなもん！）。

主人公の名前は〝はなまる〟くん（仮名）。彼が、まあ、旅するわけですよ。どこを旅するかというと、えーとですね、山があったり川があったり海があったりと、そんな感じ。わかりますよね、雰囲気。それで、当然、RPGですから、敵も出てくるわけですねえ。このゲームには、結構いっぱい敵キャラが入ってる、というような噂も流れてるようですよ。で、戦闘ですが、やっぱりはやりのパーティープレイなのかな？　んー、どうなのかな？　やっぱりパーティープレイのほうがいいかもしれないけど……あー、残念、ここで誌面が尽きてしまった。おしいな。

スーパーミラクルRPG登場

前代未聞の幕の内弁当RPG

原作者にインタビュー

それじゃあ、原作者にちょっと、インタビューしてみましょう。原作者さん、どうぞ！

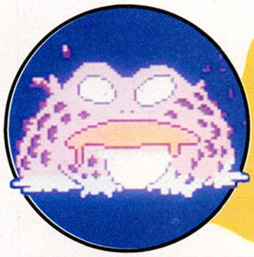
さくま　わたしが、さくまあきらです。

ファミ通　知ってますって。えーところでですね、忍者らホイ！　とは、どんなゲームなのでしょうか？

さくま　ロールプレイングゲームです。

ファミ通　はあ……。どんな——。

さくま　和風です。そして、遊園地みたいな感じですね。いろんなものが入ってる。



こういう風な敵キャラがいたりぃ

⬆これはカエルの化け物かな？　ガマみたい。こういう、ちょっととぼけた敵も出てくるのでしょうたぶん。



いかにもという感じの敵の忍軍！

⬆もう、いかにも敵っぽい。悪そうな顔してるもんね。さて敵の忍者は、どんな手で戦ってくるのだろうか？

ファミ通　はあ、なるほど。

さくま　いわば、幕の内弁当みたいなものでしょうかねえ。

ファミ通　ほお！　お弁当ですか。そういえばお腹がすきました。

さくま　ただの幕の内弁当ではないんです。いわば、ウルトラ幕の内弁当RPG！

ファミ通　おおおっ！　すると、やはり、卵焼きなんかも入っているんですねっ！

さくま　もちろん！　それにかまぼこも！

ファミ通　おー(どよめき)。

さくま　豆も入っています。あのよくある、ちょっと紫色がかった甘い豆。

ファミ通　はいはい。よく存じております。ではさて、このゲームの企画意図というのは？

さくま　最後のRPGです。

ファミ通　最後の……。

さくま　まあ、たとえば、『ドラクエIII』が、至高のRPGとするならば、『忍者らホイ！』は、究極の"泡沫"RPGです。

ファミ通　泡沫ですか。ほーまつほーまつ、今辞書で調べますね。えーと、「あわ。はかない存在の形容として用いられる」。これは、三省堂の新明解国語辞典の解釈ですけど。はかないんですか？

さくま　はい、でも、これ以上楽しめるものはない！　ということは確信していますっ！

という、わけのわかったようなわからないようなインタビューから、あなたは何を想像するでしょう？　いずれ、続報を掲載いたします。とりあえず、『忍者らホイ！』に大期待だあ!!



これがやっぱり主人公

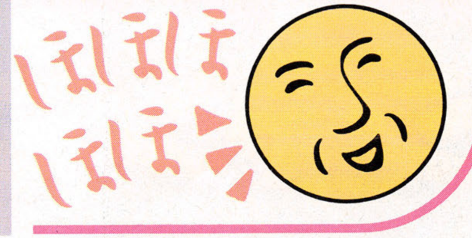
⬆これが主人公はなまるくん(仮名)の想像図。見た感じではワンパク少年忍者。さてその実体はどんなかな。

わたしが作ります。よろしくお願いします。



こんにちは、さくまあきらです。わたしが原作を書きました。わたしが初めて作った『桃太郎伝説』でやり残したもの、気が回らなかったところを、きめ細かく仕上げるつもりです。簡単、便利、そして優しい。初めての人でも、夜でも安心です。もうあと、何ヵ月か待っていてくださいね。それまでどうか、みんなで祈っておいてください。どうぞよろしくお願いいたします。　(さくまあきら談)

今年中には発売予定！



ファミリーコンピュータ用カセット

身の毛もぶっとぶオモシロサ。





国王の病気をなおすため、七つの薬草をさがしに孤独な旅に出たカケフくん。行く手には敵や、ジャマものがイッパイ。でも、ゆっくりなんかしてられない。水面とびや、スイングポール、風穴など、ジャンプアクションを使って、さあ、急げ！急げ！時間との勝負だ。無事時間内に七つの薬草を持ち帰れたら、タイムに応じて、すっごいほうびが待ってるぞ。いまこそ、キミのジャンプテクニックの見せどきだ。

7月発売予定

ジャンプアクションゲーム

カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄

標準小売価格 5,300円

特製オリジナル・スケボープレゼント!!

「カケフくんのジャンプ天国」に付いている応募券を、ビック東海へ送ろう。抽せんで500名に、いま大人気のごきげんなスケボー(SILVER FOX)をプレゼントしちゃうぞ。

- 期間：昭和63年7月末日～8月31日(当日消印有効)
- 応募先：〒421-01 静岡市桃園町7の3 株式会社 ビック東海 スケボープレゼント係
- 発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。



株式会社 ビック東海
〒421-01 静岡市桃園町7の3

TJC-ND

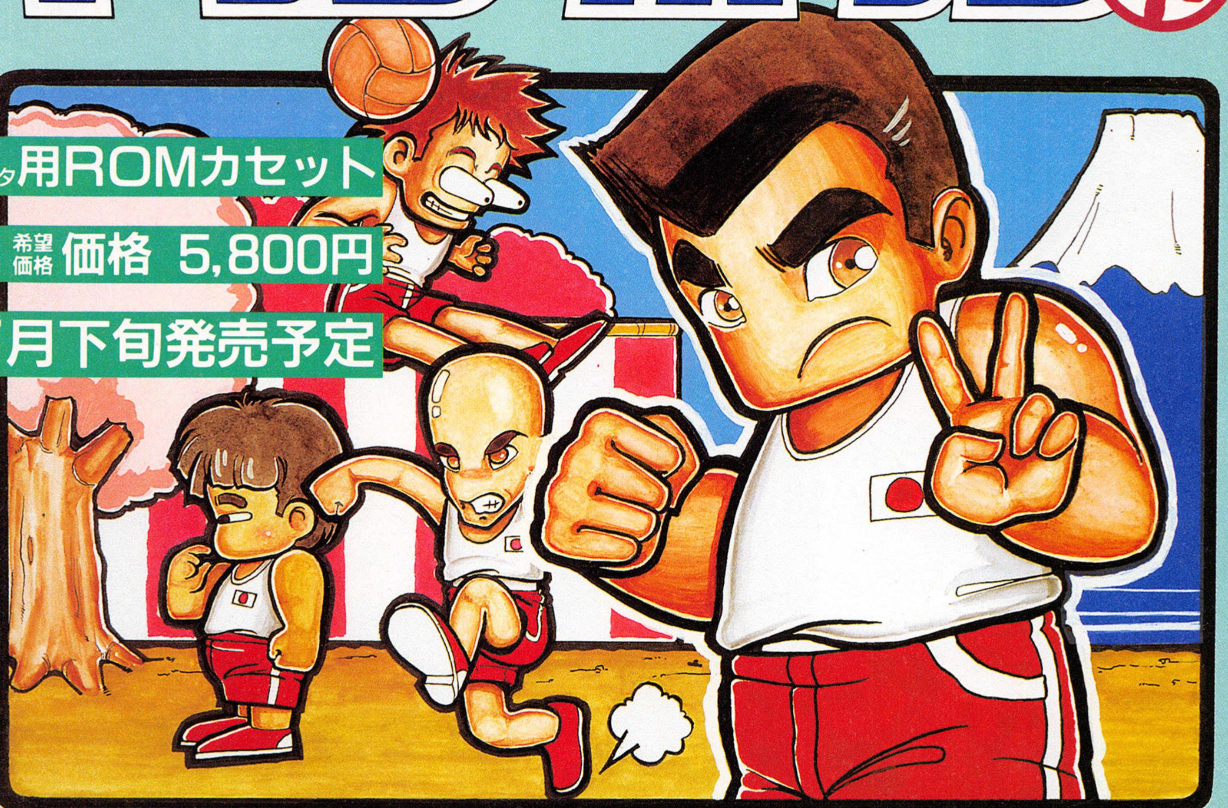
熱血高校ドッジボール部

あのくにおくんがドッジボールに挑戦!!

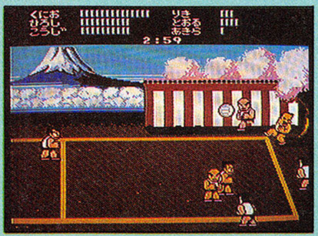
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

希望価格 価格 5,800円

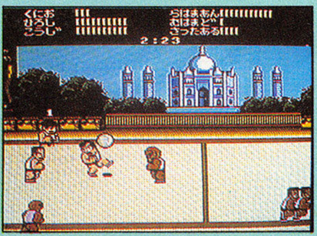
7月下旬発売予定



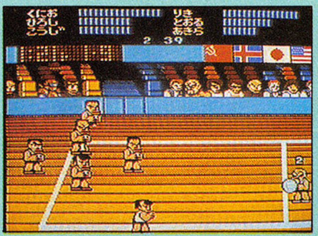
遠征試合(対CPU勝ち抜き)・対抗試合(VSモード)・クラブ活動(4人同時プレイめちゃぶつけモード)に奥の深い㊙操作性・やさしい・難しいレベルが加わって誰にでも楽しめるョ! 10ヵ国60選手も入って新魔球もたくさん出るんだ。選手に好きな名前をつけられるのはあたりまえ! 2チーム分でVSができるぞ!!



●遠征第一試合は日本ステージから始まるぞ!!



●新ステージの1つインド。他にも個性の塊お国柄豊かな敵がぞくぞく



●VSモードでは組合せは自由。作戦を立ててお友達と対決だ!!



●クラブ活動では1~4人参加の無制限デスマッチだっ!!

TECHNOS JAPAN CORP.®

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
テレフォンサービス:TEL03-205-6333



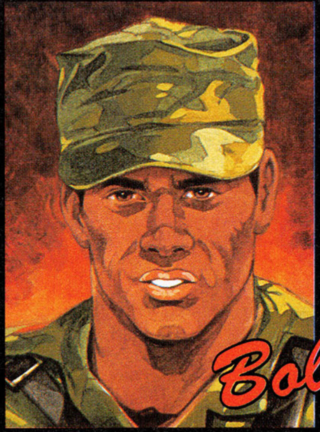
ファミリー コンピュータ™用カセット
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
1943™
発売予定
6月中旬
価格5,300円
戦闘精神(スピリッツ)全開!!
P-38を操り
敵艦隊を撃沈せよ!!
強力な敵の攻撃で、我が軍の海上基地も、艦隊も壊滅的な打撃をうけた。起死回生の決戦となるはずだった、ここヴァルハラ海域でも、勝利の女神は頬笑んではくれなかった!! 残されたのは俺の愛機P-38ライトニングただ一機……最後の闘いは、いま始まる!!
CAPCOM
株式会社
カプコン
本　　社　〒540　大阪市東区大手通1-27　☎(06)946-6658
東京支社　〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18
■カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

KONAMI

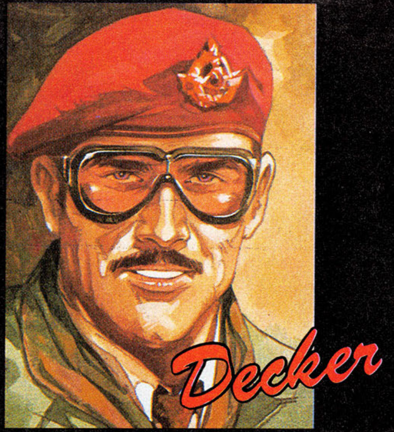
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

全世界に先駆け、遂に、日本上陸。
ヤツらは地獄をつれてくる。









過酷な訓練をうけ、サバイバルの全てのテクニックを身につけた特殊部隊。彼らの通ったあとは何も残らないという。

彼らの名は、"BLOODY ROSE"——。

シューティング アクション

ファイナルコマンド 赤い要塞™

© KONAMI 1988

5月2日発売予定

ファミコン ディスクソフト

3300円

敵武装軍が「赤い要塞」に集結した。
奴等はVIPを人質として監禁している。
"BLOODY ROSE"に、出動命令が下った。



FINAL COMMAND RED FORTRESS

指令1:収容所に侵入し、VIPを救出せよ。



指令2:救出した捕虜をヘリポートから脱出させよ。



最終指令:要塞中枢部破壊のため、突入せよ。



コナミ週刊テレホンサービス (関東地区)03(262)9110 〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000 〈北陸地区〉025-229-1141 〈四国地区〉0899-33-3399 〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

Golden Weekは別世

ANOTHER WO

これがファミコン史上最強のRPG(ロールプレイングゲーム)だ!!

あなたを別世界にいざなうRPGって? ロールプレイングゲームとは、あなたが主人公になり、その世界の壮大なストーリーを演じ冒険していくゲームです。プレイすればするほど、あなたのキャラクターはどんどん成長し、あたかも自分自身が本当にその世界の住人になったような錯覚にとらわれることでしょう。さあ、あなたも『ドラゴンクエスト』の世界に、どっぷりつかってみませんか?

第三章ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



大魔王バラモス登場!!

世界を滅ぼさんと闇の国より現われた邪悪な魔王バラモス!アリアハンの国王に魔王打倒の命をうけた若き勇者は、仲間を集め魔王バラモスを打ち倒すべく、世界をまたにかけた冒険に旅立った。しかし、その行手には数知れぬいろいろなドラマがまちうけていたのだ……。

きたぞ!手に汗にぎる、戦闘モードだ!!

個性豊かで頭脳的な130をこえるモンスターたちの攻撃!さあ、チームプレイの見せどころ。こいっ!勇者で先制、戦士でアタック!魔法使いの呪文でとどめだ!



復活の呪文はもういらない!!

IIIは、バッテリーバックアップ付き!ボタン一発でセーブできるんじゃ。3人分できるからみんなで仲よく楽しもう!!

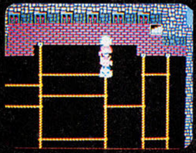


壮大なドラクエIIIの世界!!

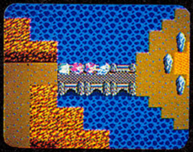
世界中いたるところにある城、町、塔、洞窟!謎やしかけもいっぱいだ!



この世界に一体どんなドラマがまちうけているのだろう!?

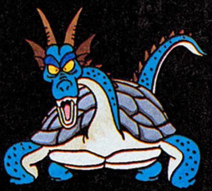


なんだ!?このロープは?絶対、意味があるはずだ!



美しい石橋をわたると、なにやらわけありそうな石像が…。





●謎を秘めた120種類以上のアイテム!!

●使いこなせるか!? 神秘的な60種類の呪文!!

さあ、あなたもきょうからアリアハンの住人じゃ!!



これが勇者とその仲間たちだ!!

7種の職業の選びぬかれたプロたち!その中から3人の仲間を選び4人パーティーで出発だ!転職もできるぞ!



㋴勇者 物語の主人公。オールマイティーの能力をもつんだ。

㋝戦士 戦闘のプロ。武器の使いてだ!

㋮魔法使い 攻撃的な呪文の使い手じゃ。

㋞僧侶 ダメージを回復させる呪文の使い手なの。



(ぶ)武闘家 素手でモンスターを倒せるぞ!

㋘賢者 すべての呪文が使えるんだ!!

㋛商人 お金もうけと、未知のアイテムの見さだめが得意。

㋐遊び人 すじ金いりの役たたず!?

第一章ドラゴンクエスト

そして…ロトの血をひきし者。竜王を倒さん!!



ROMカセット EFC-DQ 定価5,500円

第二章ドラゴンクエストII・悪霊の神々

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!



ROMカセット EFC-D2 定価5,500円

(ドラゴンクエストIII『そして伝説へ…』は毎週日曜日 出荷いたします。)

株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03(371)5581



ORLD
界の冒険で決・ま・りっ!!
ドラゴンクエストIII
『そして伝説へ…。』
スタッフ
シナリオ 堀井雄二
モンスターデザイン 鳥山 明
音楽 すぎやまこういち
プログラム ㈱チュンソフト
企画制作 ㈱エニックス
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…
アレフガルドの謎とは一体なんんだ!?
ホッホッ…。それは君がこの冒険に旅立ってといてもらうことになるのじゃよ。行け!勇者とその仲間たち!!
扉の鍵は、
君の、
心の中に……。
——エニックスの仙人より——
船の中。これは幽霊船じゃ!しかし、なんともいえぬこの悲しい気配はなんだ!?
不気味な石像がならぶダンジョン。なにやら強い胸さわぎがするぞ!!
ROMカセット・価格5,900円
(2メガ+バッテリーバックアップシステム)
絶賛発売中!!


超惑星戦記
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
2M大容量
メガ
メタファイト
METAFIGHT
©SUNSOFT
ロムカセット
6月新発売
ソフィア暦2025年──。
平和に時を重ねていたソフィア第3惑星に恐るべき魔の手がしのびよった。
ゴウズ率いる超生命体インベム暗黒軍団だ。
人々はおびえ、嘆き、悲しみ、今や死の惑星と化したソフィアは崩壊必至とされていた。
急げ!そうはさせないぞ!!天才少年パイロット、ケイン＝ガードナーは人類最後の希望、超惑星間万能車輌メタル＝アタッカーに乗りこみ、インベムと戦うことを決意した。
ソフィアの救世主はいかに──。
史上最強、
痛快無比。
超惑星戦記
メタファイト
発表記念プレゼント
問題は、万能車輌メタル＝アタッカーに乗る主人公の名前を葉書に書いてサン電子㈱まで送ってね。毎週、抽選で50名様にメタファイト、オリジナル下敷をプレゼントします。(5月末日まで有効)
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。
製作・発売元
東海エンジニアリング株式会社
販売元
サン電子株式会社
本社〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500
サンソフトクラブ会員募集中!
サンソフトクラブの会員になりたい人は、発売中の雑誌「SUN CLUB」に募集要項が書いてあります。前回「SUN CLUB第1号」を申し込んでくれた君どうもありがとう。つづいて3月末に「SUN CLUB第2号」を出しました。「SUN CLUB第2号」の欲しい人は、住所・氏名・年令・電話番号と「SUN CLUB第2号」と書いて切手300円分(郵送代含む)を同封してサン電子まで送ってね。
切り取り線
「SUN CLUB第2号」申し込み用紙
住所 〒 TEL ( )
都道府県
フリガナ
氏名
男・女
生年月日 昭和 年 月 日
年令 才
勤務先・学校
資料請求券
MF-AT-4c
テレホンサービス
☎0587(55)1120
←カタログのほしい人は、左の資料請求券をハガキに貼りサン電子あてにお送り下さい。
SELECT WEAPON



売り切れ店続出のため、一部の方々にご迷惑を
おかけしていることを、お詫びいたします。
IMA-KB
松本亨の株式必勝学
任天堂ファミリーコンピュータTM用カセット
売れ行き絶好調!!
ニュースになるほど、
おもしろい。
百万円の元手を二年間で一億円に殖やせ。株の売買はもちろんのこと、保険に中国ファンド、そして不動産。キミの腕の見せどころだ。しかも、このゲーム、単なる財テクのゲームじゃないぞ。結婚、出産、会社の倒産など、嬉しい出来事、悲しいハプニングが待ち構えている。さらに、生活充実度や健康度をアップさせなければいけない。キミが体験するのは波乱万丈な人生だ。さあ、チャレンジだ!
松本亨の株式必勝学
1位 三浦次郎 184億4796万円 東京都・日野市
2位 二神潤 155億5893万円 埼玉県・坂戸市
3位 丹下春光 113億1050万円 千葉県・浦安市
4位 豊内順一 89億1104万円
2メガROMカセット
絶・賛・発・売・中!!
希望小売価格9,800円

HAL-JO

HOLE IN ONE Professional

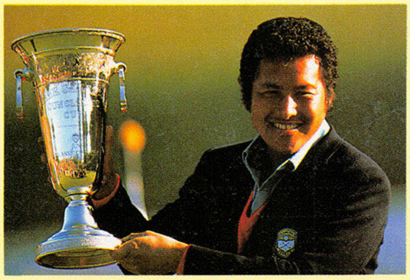
ジャンボ尾崎の ホールインワン・プロフェッショナル



Photo by YOSHIHIRO TATSUKI

ティーからフェアウェイ、そしてグリーンへ
18H・2コースが、キミのプレイを持っている。
ゴルフゲームは、ついに、ここまで進化した！

すべては、この瞬間のために。



Mr. Jumbo OZAKI



ジャンボ尾崎のホールイン・ワン講座

勝利に近道はない。1打1打に集中せよ。

ストロークプレーでコースに慣れ、マッチプレーで勝負カンを養い、トーナメントで実戦に挑む。そのプロセスの間、たえず意識してほしいのは、集中力を身につけること。自分のスコアや相手の動きを気にしすぎず、ホールごとのデータは冷静に分析した上で「そこにあるボールをただ打っている」状態になれたら、これは強い（プロでも難しいことなのだが…）。ともあれ、このゲームを通じて、ゴルフの魅力を知ってもらえたら、こんなにうれしいことはない。では、コースで会おう！

ファミコン・カセット好評発売中!!

ジャンボ尾崎の
ホールインワン・プロフェッショナル
ROMカセットバックアップバッテリー付
ジャンボ尾崎のワンポイントレッスン付
標準小売価格 5,600円　©HAL研究所

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

ファミ道楽

発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミ道楽編集部
電話(03) 406-7166
郵便振替口座東京 4-161144

ファミ道楽2周年記念特別企画

秘技発見のテクニックだ

おめでとう、ファミ通2周年っ!! やりいだね。今号では特別企画として、一番多かった質問"秘技を見つけるテクニック"について、堂々公開してしまうのだ。うーむ、ファミ道楽ならではのマジな企画だぜっ!!

2の倍数に注意!!

コンピュータが16進数でプログラムされてるってことは知ってるよね。ファミコンも当然16進数。だから、16、32、64、128、256、512なんて数は要チェック。マップの数、たて横幅、アイテムの数、武器の数などは、この数になってることが多いからだ。たとえば『ドラクエIII』。君が112個のアイテムを見つけていたとする。でも、64以上のくぎりの数は128。たいがい最大まで使ってるはずだから、あと16個のアイテムが未発見というように、しぼりこめるわけだ。15個あるものは必ず16個ある。31個あるものは必ず32個ある。憶える数字は、16、32、64、128、256、512!! あんがい簡単に秘技が見つかるぞ。

秘技が出やすい状況

どのゲームにも、秘技が出やすい状況がある。そのゲームの一般的動作から特殊動作に移ったときがそれ。たとえば『スーパーマリオ』では、ワープとか海、雲の上、『ドラクエIII』では、各イベント、ロマリアとかランシールで勇者1人にさせられるところだね。そういう特殊な動作は例外として処置されてるから、バグが出やすいわけ。重点的に攻めてみよう。

別々のことを同時に

プログラマーがフォローしきれない部分をねらうわけだ。たとえばアクションゲームでは、クリアーしながら死んじゃうとかね。あんがい簡単に秘技状態に入るよ。

プログラマーの立場で

そのゲーム中で、プログラム的にどこが難しかったかを考える。難プログラムには、秘技はつきもの。また大半のゲームでは、最終段階でメモリ内におさめるために、様々な要素がカットされる。そこも狙い目。『ドラクエIII』でも、最終段階でイベントがかなりカットされているはず。そして、カットされた部分の秘技チェックは、どうしても完璧にはできない。ストーリー上でも、矛盾が生じるわけだ。

変わったことを試せ

ようするに、プログラマーの裏をかくわけだ。人がやらないような動作、プログラマーが思いつかないような動作をあえてやる。とにかく、変わったことを試してみるのだ。

秘技が秘技を呼ぶ

ひとつでも秘技が出れば、要注意。秘技というのは、プログラマーのあずかりしらない範囲。ひとつでも秘技が出てしまうと、そこからはもう、秘技の世界。どんどん新たな秘技が発生してくる。『ドラクエIII』のランシールなんかいい例。秘技の豊庫だもんね。秘技のページを見て、そこから新たな秘技を捜すのもいい。いい教科書だからね。

ファミ道楽クイズ

今回のファミ道楽クイズは『ドラクエIII』に関する問題で攻めてみたいと思う。問題を4つ用意したので、官製はがきのうらに答えを4つ書いて、「ドラクエIIIクイズ係」まで送ろう。正解者1名に5千ガバス、5名に千ガバスずつプレゼントするよ。では、問題っ!!

問題1 4人パーティーが、はぐれメタル2匹を倒した。すると、先頭にいたキャラクターのレベルが一気に3レベル上がって、その次のレベルまであと2千の経験が必要な状態となった。さて、はぐれメタルを倒すまでの、先頭のキャラクターのレベルと職業は? 両方とも答えてね。

問題2 ドラゴンキラーがほしくなったので、あずかり所にあずけてあったてつのつめ、みかわしのふく、ゾンビキラーをひきとって、道具屋に売りはらい、武器屋にいってドラゴンキラーを手に入れた。でも、残ったお金はたったの64ゴールド。さて、最初に持っていたゴールドはいくら?

問題3 4人パーティーが全滅してしまった。仕方がないので、3人を教会で復活させ、ダーマの宿に泊まる。だがメンバーの1人がはんにゃの面で呪われていたため、教会で呪いをといてやったところ、持ち金がゼロになってしまった。4人のレベルが19だとすると、全滅させられる前に持っていたゴールドは?

問題4 4人パーティーが強い敵に遭遇し、1人は死亡、1人は瀕死の重傷を負って、しかも"どく"になってしまった。一歩歩いてアリアハンにルーラして自分の家に泊まったが、毒を治す金もないし、キアリーも知らない。ましてやザオラルも知らない。しかたがないので、世界樹の葉を取りにいくことにした。一番近い所までルーラで行く。敵から逃げまくり、あるときは船も使ったが、"どく"のメンバーを全快できるベホイミ1回分のMPしかない。運よく敵とはあわなかったが、HP10でベホイミしたところ、ちょうど世界樹の葉の位置で"どく"のメンバーは息絶えた。さて、彼の最大HPはいくらだったろうか?



はがきのあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミ道楽編集部
○○××係

第7号 S・S大会結果予想当選者発表

前号で結果報告したとおり、優勝はジャレコ、ファミ通チームは9位。ということで、抽選で10名に千ガバスと各メーカーの記念品だ!!

千葉県　鈴木　賢彦
新潟県　滝沢　義徳
京都府　澤田　裕一
広島県　吉村浩太郎
東京都　鈴木　信洋
宮崎県　松森　和博
山梨県　小松　正則
北海道　吉田　正彦
岡山県　後藤　光喜
愛知県　細井　康成

広告募集

広告が少ない。じつに少ないぞ!! 今ならチャンスだ。競争率も低いしね。掲載されれば、千ガバスなんだぜ。みんな送ってこいよなっ!! と悲痛な叫びの広告募集だ。右のタイトル下にのってるやつ。クイズは1万通ぐらい応募があるのに、広告は10通程度。どうしてだっ!! みんな広告を送ろうぜ。右のタイトル下にのってるやつね。あっ、これはもう書いたか。とにかく、官製はがきの裏に書く。急げ。

読者のみなさんのおはがきで成り立っている！

ファミ通町内会

題字：水野店長

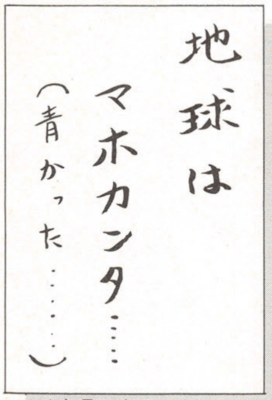
Come On!（カモン！） Oh! Shuji

面白いかもしれない

読め！　笑え！　そして感じろ！
いつまでも受け身ではだめだ。もっともっと積極的に楽しまなきゃ。「なーにこれ、つまんねーの」なんて言っちゃうのはやさしい。つまんなくても面白がるココロ。それが大切なのだ。努力して笑えっ！

第一次予選通過作品

なに!?　ぜーんぜん面白くないだと？　ナマ言うんじゃないの！　少しは笑う努力をしなさい。努力しない人はウシになっちゃうよ。ウシになるのがイヤだったら、努力しなさい。ね、面白いでしょ。



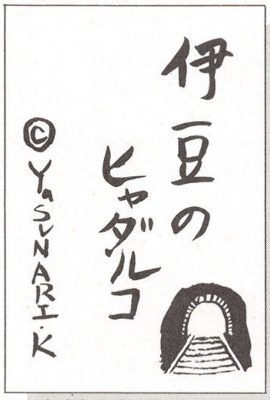
今回は、なんとムボーにも『ドラクエIII』特集なのだ。ど〜でもいいけど、よくやるねえ。

兵庫県　中野大介



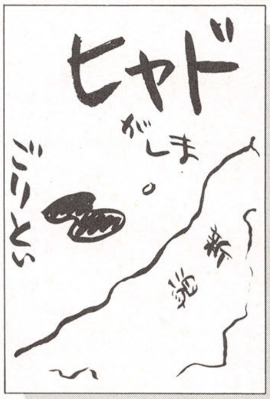
これも呪文ネタ。『ドラクエIII』の呪文は、お習字のネタの宝庫なのでありました。すごい。

千葉県　田中一史



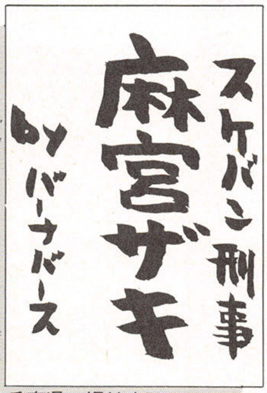
文学のカホリがただよう気品あふれる作品だ。お題はもちろん川端康成作『伊豆の踊子』ね。

東京都　鈴木進悟



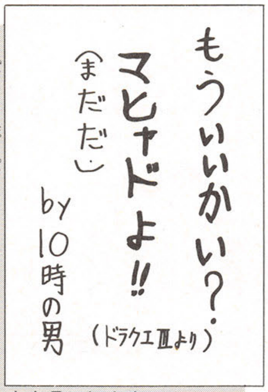
十分に予想されてたことだけど、やっぱり来ましたねえ。おけさでも踊りたくなる気分だ。

東京都　とりごい



「スケバン刑事」は「スケバンけいじ」と読んではいけません。どうして？　笑われるからよ。

兵庫県　児林康弘



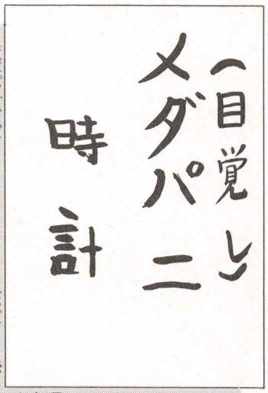
22年まえの夏の夕ぐれ、かくれんぼをした。よっちゃんは、いまだにかくれたままだ……。

奈良県　杉本康一



ヘンな顔のやつね。知ってる知ってる。でも顔はヘンだけど、とってもいいヤツなんだぜ。

福島県　渡辺麻里子



予選通過作品のなかでは、かなり強引なお習字だ。そんなもんで起こされたら……。

兵庫県　木脇浩一

金の鳩賞

東京都
とりごい

キャタピラア
なぎさ
片平
ストリゴイ墓地

いやー、おめでたい。金の鳩賞ってやつだ。片平なぎさって、今じゃもうなんだけど、かつてはアイドルなんかやってたんだよね。なんかこう、年のたつのは早いなあって感じ。

銀の鳩賞

埼玉県
巣山高宏

TBS
うちの子に
メガンテ
(うちの子にかぎって)
うちのこAはくだけちった
by.ロトのゆうしゃのおじさんのおくさんのいとこのおとうと。

いやー、おめでたい。銀の鳩賞ってやつだ。おいおいおい、うちの子にメガンテかけちゃマズいぞ。ひとんちの子ならいいけどね。なーんちゃって。メガンテだけは気をつけてね。

今週のもういいで賞

by バイ
ギズモギズモ
ギガデイン
スカラ
(いっき、いっき さかないんだから)

北海道　金井幸雄

まさにはがきの暴力とでもいうべきお習字なのだ。強引さもここまでくると、ドラゴラムクラスの呪文に匹敵するくらいの攻撃力を持つといっても過言ではない。

落選

努力は美徳である。美徳は高校である。なぜなら、『ビートック・ハイスクール』なんちゃって……。これはどこが面白いかとゆーと、美徳とビーバップがシャレになってるわけね。だからこのようにして、なんでも面白くなってしまうわけなのだ。

●あて先　ファミ通町内会
〝カモン！　お習字〟係

吉痛尿道炎 いたいどー (不動明王伝タイトル)
愛知県　安藤武

オラこんな村いやだ オラこんな村いやだ 東京へゼルダ〜 by よういっとどう?!
福井県　西木昭博

くさり キャタピラー (ドラクエIII) (かたびら) by いじくのつかい
岩手県　北上修 井

しまりす (怒II)
長野県　花岡篤

不二屋 くおう! (孔雀王) by ペコちゃん ミルキー うまい!
山形県　のびのび太

見ざる聞かざる あばれザル
東京都　三宅信太郎

すべすべ すはだ (スペースハリアー) きれいでしょ!! 珍発悟
静岡県　湯川聡

論より 小公子セディ by ガンガガン
静岡県　遠藤浩司

マヒャド寒港 (マシャド) by 緒継マヒャド
石川県　コバビーチ

井上順 (イオナズン) by 一番星桃太郎
宮城県　須藤正和

目を閉じ 僕ってバカ? (ねえ教えて?) (バイオミラクルぼくってウパ) BY へめへめ
東京都　へめへめ

文子、納豆は食う? (ファミコン・ネットワーク) 水戸納豆のつもり
新潟県　山岸弘和

くしだんご くしだんごくし だんごくし、(三国志)
北海道　成山元隆

行くの今度 ネクロゴンド
東京都　松山信幸

お金がマホカンタ by 佐藤イオナズン
山形県　佐藤イオナズン

茶店 チャミセ (ファミ戦)
静岡県　匿名さん

南国らしく… (ナムコクラシック) by しあわせのくつ
愛知県　岡戸孝宏

あ、わすれた!! ド忘れファミリー (ドラスレファミリー) ポチ
福岡県　長谷川充

もういーかい ダーマだよ (ダーマの神でぃ) by どんまちゃ
沖縄県　どんまちゅ

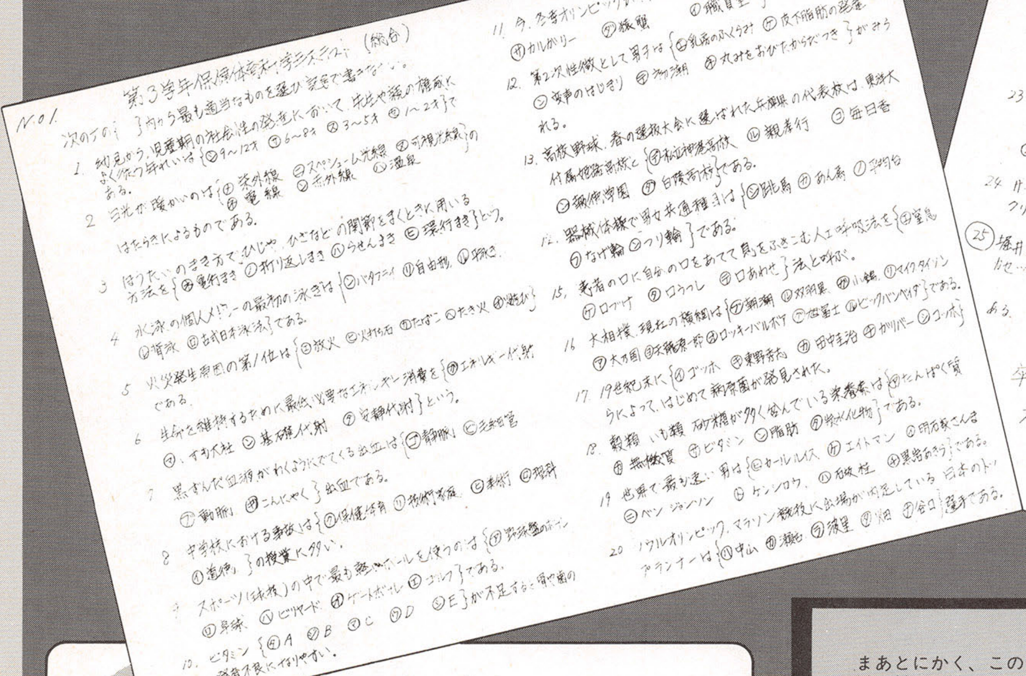
ひゅらっ〜り ヒャダルコッ!! これがわかる人はなかなかのものだぞ by おはようスパンク (わかる人にはわからないよ)
京都府　ペロくん堀井

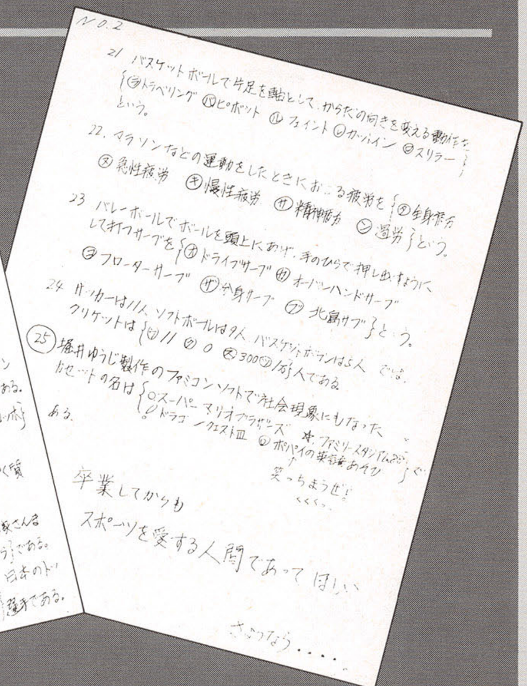
区民税!! (ヌイーゼン) by ミーくん
東京都　鈴木秋義

今週の特別賞

久々の"今週の特別賞"だ。このお手紙は、本当は"はずかしい答案用紙"のコーナーにきたものだけど、絶対にこれは特別賞なのだ。

中学3年保健体育期末テスト


N.01.
第3学年保健体育学年末テスト(総合)
次の[illegible]の{ }内から最も適当なものを選び記号で書きなさい。
1. 幼児から児童期の社会性の発達において、先生や親の権威によく従う年れいは{㋐9〜12才 ㋑6〜8才 ㋒3〜5才 ㋓1〜2才}である。
2. 日光が暖かいのは{㋐紫外線 ㋑スペシューム光線 ㋒可視光線 ㋓電線 ㋔赤外線 ㋕温泉}のはたらきによるものである。
3. ほうたいのまき方で、ひじや、ひざなどの関節をまくときに用いる方法を{㋐蛇行まき ㋑折り返しまき ㋒らせんまき ㋓環行まき}という。
4. 水泳の個人メドレーの最初の泳ぎは{㋐バタフライ ㋑自由形 ㋒平泳ぎ ㋓背泳 ㋔古式日本泳法}である。
5. 火災発生原因の第1位は{㋐放火 ㋑火打ち石 ㋒たばこ ㋓たき火 ㋔火遊び}である。
6. 生命を維持するために最低必要なエネルギー消費を{㋐エネルギー代謝 ㋑ナオナ代謝 ㋒基礎代謝 ㋓安静代謝}という。
7. 黒ずんだ血液がわくようにでてくる出血は{㋐静脈 ㋑毛細管 ㋒動脈 ㋓こんにゃく}出血である。
8. 中学校における事故は{㋐保健体育 ㋑技術家庭 ㋒美術 ㋓理科 ㋔道徳}の授業に多い。
9. スポーツ(球技)の中で最も軽いボールを使うのは{㋐野球盤のボール ㋑卓球 ㋒ビリヤード ㋓ゲートボール ㋔ゴルフ}である。
10. ビタミン{㋐A ㋑B ㋒C ㋓D ㋔E}が不足すると骨や歯の発育不良になりやすい。
11. 今、冬季オリンピックが行なわれているのはカナダの{㋐カンガルー ㋑カルガリー ㋒猿蟹 ㋓職員室}である。
12. 第2次性徴として男子は{㋐乳房のふくらみ ㋑皮下脂肪の発達 ㋒変声のはじまり ㋓初潮 ㋔丸みをおびたからだつき}がみられる。
13. 高校野球、春の選抜大会に選ばれた兵庫県の代表校は、東洋大付属姫路高校と{㋐私立神港高校 ㋑親孝行 ㋒毎日香 ㋓報徳学園 ㋔白陵高校}である。
14. 器械体操で男女共通種目は{㋐跳馬 ㋑あん馬 ㋒平均台 ㋓なげ輪 ㋔つり輪}である。
15. 患者の口に自分の口をあてて息をふきこむ人工呼吸法を{㋐窒息 ㋑口づけ ㋒口うつし ㋓口あわせ}法と呼ぶ。
16. 大相撲、現在の横綱は{㋐朝潮 ㋑双羽黒 ㋒小錦 ㋓マイクタイソン ㋔大乃国 ㋕千代の富士 ㋖ロッキーバルボア ㋗旭富士 ㋘ビッグバンベイダー ㋙ガリバー ㋚ゴッホ}である。
17. 19世紀末に{㋐ゴッホ ㋑東野秀吉 ㋒田中圭治 ㋓ガリバー}らによって、はじめて赤痢菌が発見された。
18. 穀類、いも類、砂糖が多く含んでいる栄養素は{㋐たんぱく質 ㋑無機質 ㋒ビタミン ㋓脂肪 ㋔炭水化物}である。
19. 世界で最も速い男は{㋐カールルイス ㋑エイトマン ㋒明石家さんま ㋓ベン ジョンソン ㋔ケンシロウ ㋕石坂桂 ㋖黒岩あきら}である。
20. ソウルオリンピック、マラソン競技に出場が内定している日本のトップランナーは{㋐中山 ㋑瀬古 ㋒織星 ㋓畑 ㋔谷口}選手である。


N.O.2
21. バスケットボールで片足を軸として、からだの向きを変える動作を{㋐トラベリング ㋑ピボット ㋒フェイント ㋓ガッツイン ㋔スリラー}という。
22. マラソンなどの運動をしたときにおこる疲労を{㋐全身疲労 ㋑急性疲労 ㋒慢性疲労 ㋓精神疲労 ㋔過労}という。
23. バレーボールでボールを頭上にあげ、手のひらで押し出すようにして打つサーブを{㋐ドライブサーブ ㋑フローターサーブ ㋒オーバーハンドサーブ ㋓分身サーブ ㋔北島サブ}という。
24. サッカーは11人、ソフトボールは9人、バスケットボールは5人、ではクリケットは{㋐11 ㋑0 ㋒300 ㋓1万}人である。
(25) 堀井ゆうじ製作のファミコンソフトで社会現象にもなったカセットの名は{㋐スーパーマリオブラザーズ ㋑ファミリースタジアム'87 ㋒ドラゴンクエストⅢ ㋓ポパイの英語あそび}である。
笑っちまうぜ!
くくくっ
卒業してからも
スポーツを愛する人間であってほしい
さようなら…

大久保直樹くんの手紙

この間、中学最後の期末テストが終わりました。
そして、保健体育のテスト(同封のやつです。)がとてもおもしろかったので送ります。特に最後の問題(25番)なんか笑ってしまいました。テスト中もみんなくすくす笑って、テストと言う感じがしませんでした。

P.S. このテストの答えを全部合わせると言葉になっています

サンネンカンゴクロウサンデシタ
アシタニ ハバタコウ!

まあとにかく、この問題を読んでほしい。ね、すごいでしょ。何と申しましょうか、この先生はエライと思うのね。勇気があるよね。保健体育とはいえ(失礼)、なかなかできることじゃないですよ。しかも、正解に隠された暗号! 泣かせるじゃありませんか。いい先生はいいね。でもさ、成績とか点数とかって、ホントーにくだらないもののような気がする。

神さまお願い



私、悩んでいます

群馬県 匿名さん

神さま、そこにいるならぼくの悩みをきいてください。ぼくはファミコンをすると、時かんがわからなくなるまでします。それでお母さんにおこられます。神さま。

チミの悩みは、まっとうなことだ。だれだってファミコンをやってると、5分が1時かんだったり、24時かんだったりすることがある。べつにまっとうなことだ。またそれだからこそ、何か用じがある、それとも、何か用じ等があるときは、私、神さまにお手紙送る通い。いやー、まだ2回目だからテレるなあ。テレるテレる。

●あて先
ファミ通町内会"神さまお願い"係

特集(仮題)私の報告書

いつまでたっても(仮題)っていうのがとれないままでいる"私の報告書"のコーナーだ。これはもう、おまじないみたいなものなのだ。ホラ、甲子園に出るとヒゲをそらない監督とかいるでしょ。アレよアレ。

●先日、私と友人がおもちゃ屋のウインドーをのぞくと、『The功夫』がかかっていた。友人が「これ何て読むの？コ・ウ・オかな？」と言ったので、私はおもいっきり「**イサオ**に決まってんでしょー」と、友人をせせら笑った。私がそれをクンフーと読むと知ったのは、それから10日後のことだった。（東京都　森口扶美香）

●ぼくは今日、ひさびさに『ドラゴンクエストII』をやりました。今までは『III』をやっていましたが、それを友だちに貸してあげたので『II』をやっています。で、じゃしんの像を取り、やったと思って、もう時間もおそいので、王様に話をして、ふっかつの呪文をきこうとしたら、友だちが**リセットを押しながら**電源を切りました。（新潟県　黒崎純）

●ぼくは、リセットボタンがこわれているのにもかかわらず『ドラクエIII』を買ってしまった大バカものです。（新潟県　ああ、ドラクエIII）

●ぼくのしんせきは、『ドラクエIII』をやっていて、山びこのふえをふいたときにながれるふえの音をきいて、「**ママレモーン**」とうたっていた。（静岡県　宮崎和寛）

●ぼくは今まで、富士山は**富山県**にあると思っていました。ちなみにいまだに東西南北がはっきりしていません。（兵庫県　がびーん）

●このあいだぼくはキン肉マンけしごむ20こぐらいと、ファミコンのカセット2本とこうかんした。（宮城県　にせドドリゲス）

●ぼくは友だちのK君から、『おにゃんこタウン』を**5円**で買った。（千葉県　バビル三世）

●『ドラクエII』が流行っていたころ、ぼくの友人Kは、ファミコン関係のことはほとんど知らないのに、「Kは**ふっかつの呪文**をとなえた」などと、マヌケなことを言ってしまい、あかっぱじをかいた。（千葉県　とくめい希望）

●ともだちのYは、メラ系のじゅもんの中で"**ガメラ**"というのがあることを信じている。（埼玉県　ポッケリアスふすま）

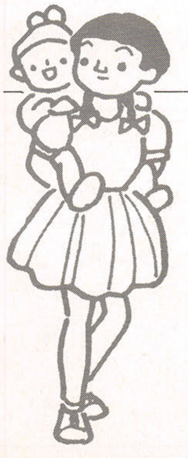
●僕の学校は、毎週土曜日はお弁当の日です。このまえの土曜日は、水筒にお湯を入れて、**ペヤングソース焼そば**を持っていき、お昼に食べた。食べてるあいだは、みんなにちゅうもくされていた。（茨城県　クルクルック）

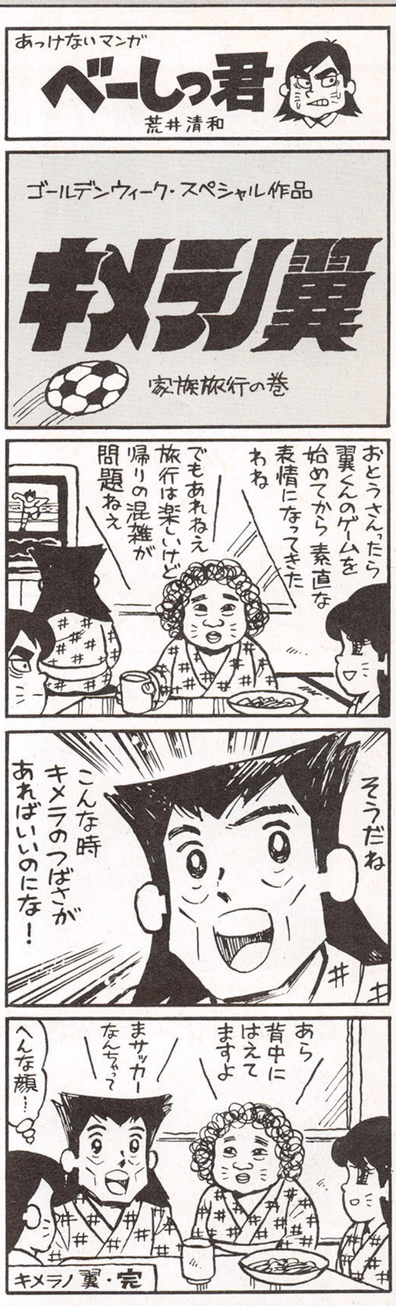
●今日新聞に、午後10時40分からNHK FMで、"エニックスサウンドスペシャル"が放送されると書いてあった。これは絶対録音するしかないと思い、テープをセットして待つこと20分。いよいよ曲が流れ出した。録音ボタンを押し、ヘッドホンで聞いていたが、どうも聞いたことのない曲ばかり。おかしいと思い新聞を読みなおすと、そこには"**エスニック**サウンドスペシャル"と書かれていた。エスニック……。（静岡県　DIO）











●あて先
ファミ通町内会
"私の報告書"係



運勢楽ありゃ苦もあるさ

開運占いコーナー

人相もゲームもどしどし占うぞ



やあ、みなさん調子はどうですか？　みなさんの調子はさておいて、今回は、今後ドドッと発売される野球ゲームを占ってみた。どの野球ゲームを買おうか迷っている人のための、占い野球ゲームリーグ戦ってわけ。それと、右ページ方面では人相の特集もしちゃってるから見てね。



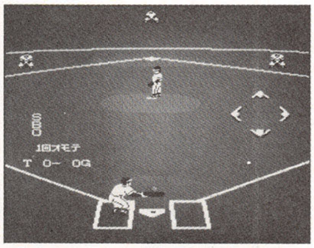
占う人　福田有宵先生

易占をはじめ、気学（方位）、家相、人相、手相、トランプ占いまで、幅広い占いをこなす先生だ。兄弟誌ログインでもおなじみの福田先生に、キミの疑問を占ってもらおう!!

メーカー対抗!?　野球ゲーム発売リーグを占う!!　どれが幸運?

ファミコン版

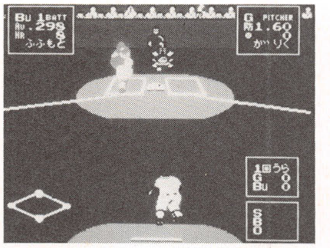
●スーパーリアルベースボール〈バップ〉



このソフトは、はじめのうち大きく売れることはありませんが、夏ごろに人気が上がると出ています。爆発的なヒットとはなりませんが、着実に人気をのばしていくでしょう。また、次作の野球ゲームも出るでしょう。

易　小吉

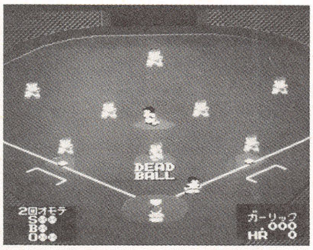
●ハリキリスタジアム　究極の野球狂〈タイトー〉



このゲームには２度のブームが訪ずれます。一度目は6～7月、二度目は9～10月となるでしょう。また、バランスがいいとも出ていますので、長期にわたって好まれるでしょう。特に高学年者には好まれると出ています。

易　中吉

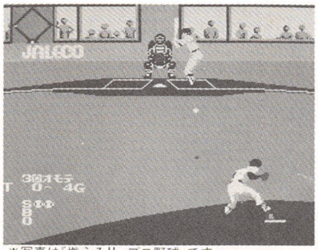
●ベストプレープロ野球スペシャル〈アスキー〉



他のものとくらべて、逆転が楽しめるゲームだと出ています。また、個人よりもグループのプレイヤーの中で評判となるでしょう。価格が高いという批評も出そうです。勝負師気質の人にかなりの人気が出るでしょう。

易　吉

●燃えろ!! プロ野球2〈ジャレコ〉



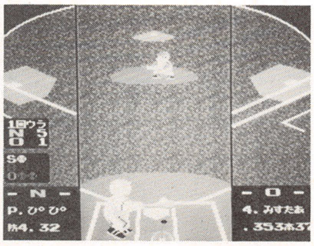
※写真は『燃えろ!!　プロ野球』です。

プレイヤーの関心が高いゲームとなるだろう。特に、低学年の人に人気が出ると出ています。ただ、前作ほど売れないとも出ています。また、このゲームを買うと、なにかしらオマケのようなものが付くでしょう。

易　小吉

PCエンジン版

●プロ野球ワールドスタジアム〈ナムコ〉



売れそうで、それほどでもないという感のあるソフトですが、野球ゲームをはじめて買う人たちのあいだで人気が出るでしょう。アクシデントや予想外のゲーム展開などという点では賛否両論となるでしょう。

易　大吉

●パワーリーグ〈ハドソン〉



プレイヤーのあいだで好感を持たれるゲームとなるでしょう。特に15～18歳くらいの層に買われます。売れゆきは発売後しばらくしてからのび、２度ぐらいに分かれて売られるでしょう。末広がりに評判が高まります。

易　吉

自分の人相を自分で見ちゃいましょ!!

気になる人相、ユカイな人相、人相見ればその人の性格がズバリとわかる。知って楽しい人相による性格判断がひとりでできちゃうのだ!!

目

目は精神、感情、愛情、観察力、芸術性を表わすのだ。

●目の大きい人
チャンスに強く、人とのつき合いがうまい。好奇心が強く、趣味の幅も広くて遊び上手なタイプがこれ。ただ、気が多くて集中力に欠けるとゆー欠点もあるのだ。

●目の小さい人
マジメで冷静なタイプ。せんさいな判断力を持っていて失敗が少ないのも特徴。ただ、視野が少し狭いという欠点もあるぞ。

●つり目の人
積極的なタイプで、自分の意見などをはっきりという。気が強すぎるところが欠点。

●たれ目の人
控えめで、やさしいムードを持っている人だ。人との交際もうまく、家庭的なタイプ。

まゆ毛

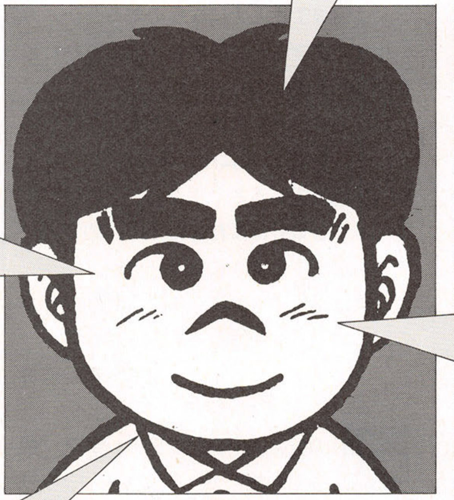
まゆは兄弟との縁やその人の芸術性、寿命をあらわすのだ。

●長いまゆの人
兄弟や姉妹との縁が深く長生きの相を表わす。デリケートな性格をしている人が多いのだ。

●短いまゆの人
長いまゆの人とは逆で、兄弟や姉妹との縁がうすい。人との交際もあまりうまくない。

●太いまゆの人
男性的な性格で、行動も男性的。生活欲も旺盛で、大胆かつ積極的なタイプの人がこれ。

●細いまゆの人
女性的でおとなしくやさしいタイプ。人とのつき合いもうまく、人情がある。よく人に好かれるタイプの人がこれ。ただ、積極さに欠けるとゆーのが唯一の欠点なのだ。



鼻

財産や自尊心などのほか、その人の健康状態も表わす。

●鼻の高い人
鼻筋の通っている人は自尊心が強い。積極性と行動力があって、意志をつらぬくタイプ。ガンコな点が欠点といえば欠点なのだ。

●団子鼻の人
だれとでも仲良くできる、好人物タイプだ。攻めるよりも守るタイプともいえる。

●わし鼻の人
理想は追わずに現実をまっすぐ見て行動するタイプ。ケチで貪欲な相ともいえる。

●鼻先がとがっている人
観察力が鋭く、よく気がつくタイプなのだ。ただ、うぬぼれ屋さんでもあるぞ。

●赤い鼻の人
鼻の頭が赤いと財運がなく、お金の苦労はたえないとゆー悲しい相なのだ。鼻先に赤みが出たら、散財に注意しなくてはいけない。

口

生活力や健康状態、意志力の強弱、愛情を表わすのが口だ。

●大きい口の人
生活力旺盛で食べるのに困らないタイプだ。男性の大口は吉。女性の場合は仕事をバリバリとこなすタイプが多い。

●小さい口の人
おとなしい性格の人。男性なら神経質、女性なら素直な性格の人とゆーことになる。

●唇の厚い人
バランスがとれて上も下も厚い人は情熱家で豊かな愛情を持っている。とても幸運だぞ。

●唇のうすい人
性格は冷静。悪くいえば冷たいのだ。また、口数の多い人もこれ。良くいえば話上手。

読者の質問を占う

今までに有名人が登場するゲームは多かったけれど、今年はどんな人がゲームに登場してくるんですか？　（大阪府　杉木克己）

ゲームの本数としては3～6本くらいで、そのうち人気となるのは3本でしょう。登場する有名人はタレントより歌手で、10代のアイドルとなるでしょう。そのアイドルは、かわいいというよりは美人タイプとなります。長髪でまゆの濃い、しっかりした顔だちのアイドルです。イニシャルはSもしくはTと出ています。



――さて、誰でしょう!?

キミたちの質問を送ってねねねん

このコーナーではゲームに関する疑問から、生活の悩みまで、どんな相談でも受け付けるぞ。友人や家族に聞いてもわからないことがあったら、うろたえないで、まずは我らが福田先生に相談しようぜ!!　悩みと生年月日を明記して送ってくれ!!

●あて先　ファミ通町内会"開運占い"係

伝言板

ファミコン通信 でんごんばん

LETTERS

ぼくの友だちは、注射をうつときに、「痛いから」と言って、麻酔をうってから、注射をうちます。

（愛知県　井村保則　13歳）

なかなかおもしろい友だちをもっているね。ちょっと話がしたいもんだ。よし、いっぱつ電話でもしてみっか。

番号がわからないから、電話して聞いてみよっと。

鶏と卵、どっちが先？　の編集者

このまえ、あるプロレス雑誌を読んでいたら、元プロレスラー（初代タイガーマスク）で現在シューターの佐山聡という人が、自宅でマイク・タイソンの試合を観戦している写真が載っていました。

ぼくがその写真を見てびっくりしたのは、なんとツインファミコンがテレビの前に置いてあったことです。

くだらないことと思うかもしれませんが、プロレスファンの自分には、ちょっぴりうれしさがこみあげてきました。

（神奈川県　前田日明　15歳）

佐山さんはどんなゲームをするのでしょーか。プロレスやボクシングなどの格闘技などはあたりまえっぽいけど、『ドラクエ』シリーズとか全部終わらせてたらおもしろいな。ヨドバシカメラの前に並んで買ってたりして。『うってぃぽこ』とか、『ぼくってウパ』とか、お部屋でやってほしいよなー。

「かわいいなぁ」なんてたまにつぶやいたりして。

ファンシーなゲームが好きな編集者

よく親たちは、子供が中学生になったら、「もうオトナだね」と言い、高校を卒業したら、「もうりっぱなオトナだね」と言い、成人式のとき、「もう本当のオトナだ」と言う。

いったい子供は、何回オトナになるんだろうか。

（千葉県　1999年の大王もどき　13歳）

犬は何歳でオトナになるのだろーか。カエルはオタマジャクシのしっぽがとれたら完全なオトナなのだろーか。

親たちの、「もうオトナだね」のことばに、心の中で「うんにゃ、まだまだ」なんて反抗し続けていると、ボクみたいにいつまでたっても気分はまだまだ子供、の変人ができあがってしまうんだろーなー。

子供は毎日オトナになる。これがひとつの答えだ！　とか言っておこうかな。

無邪気な編集者

私の弟は、近所のオモチャ屋で、〝最後の1個！〟というカートリッジを買うことができたらしく、とても感激していました。が、しかし、次の日そのオモチャ屋へ行くと、同じゲームを〝最後の1個〟と言って売っていました。そして私は、レジの下にカートリッジの山を見ました。

（香川県　私は見た　13歳）

やー、オトナのいやなところ見られちゃったなー。ま、どーせ買えたんだから、なにかウレシイおまけがついたほうがいいでしょ。たわいもないウソですよ。オモチャ屋さんのかわりに、ボクが頭を下げちゃおう。ペコペコ。ゴメンして。

なぜか責任感じちゃう編集者

母が買い物に出かけたとき、「フランスから直輸入のバッグがあとふたつしかないよー」と言っていたお店があった。母がひとつ買ってその場を去ると、お店の人はまた「あとふたつしかないよー」と大声を出していた。

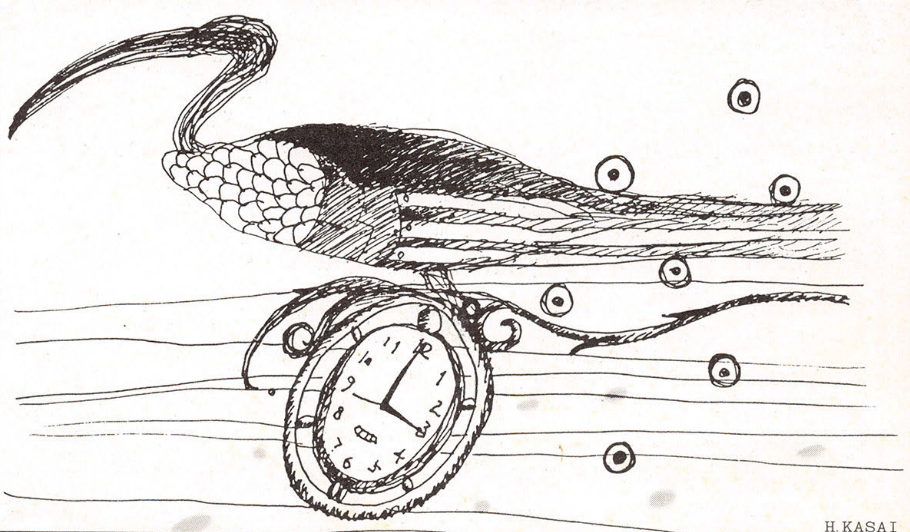
（北海道　渡辺好庸）

おや、またまた同じような商法のご報告。どうもこの技は、商業にたずさわる人たちの〝禁断の秘技〟のようですね。

さっきの編集者

おろかな地球人よ。我々は広大な宇宙から来た宇宙人である。突然だがこの地球は我々がいただく。まずは日本のファミ通伝言板により、日本の全国民に向け……ウッ、持病のイボ痔が痛みだした。

運のいい地球人たちよ、今回は助かったが、いつかは我々宇宙人が地球をもらって



H.KASAI

くれる。
さらば、編集部の諸君。ワハハハハ……イテテテ。
美しい宇宙人より
（福岡県　近藤則行）

広大な宇宙には、我々人類にははかりしれない謎と危険が満ちあふれているにちがいない。だから、たとえ宇宙人といえども、病気は完全に治し、体調は万全をきたして宇宙旅行にのぞんでくれ。イボ痔ぐらい治療してこいよ。最近はなんでも、イボ痔を凍結させてポロッと取り除いちまう療法があって、ぜーんぜん痛くないらしいよ。せっかく地球に来たんだからさ、まぁ病気の治療でもしていってくれよ、心配だからさ。
泌尿器科にくわしい編集者

竹下首相がパルプンテをとなえたらどうなるのでしょう。日本がくらやみにつつまれるのはゴメンなので、全国民のヒットポイントを回復してもらいたいものです。
（神奈川県　小山　周）

なかなかの社会派ですね、小山クンは。オトナたちなんかにたよらずに、自分でどんどんホイミ系の呪文を覚えていきましょう。学校ではなかなか教えてくれませんが、社会はロールプレイングのよーなものです。
あそびにんの編集者

私は27歳の会社員です。昨年めでたく結婚することができ、新居にとマンションを購入したので、本日は有休をとって税務署に行ってきました。
昼からは、久しぶりにゆっくりとした気分になり、いろいろと身辺の整理をしだしたら、少し前に“お習字”あてにとあたためておいて、結局送らずじまいだったはがきが出てきて、しばしなつかしい気分にひたってしまいました。
見ていると、今でも通用しそうな気がしてきて、あて先を書き出したのですが、“ファミ通町内会”と書いたところで、なんとなくテレて（自分の年齢を考えて）しまいました。でも結局“レッツゴー！　お習字”としっかりビックリマークまで書きました。
こんな私でも将来はえらくなるでしょうか？
（大阪府　中村修一）

全国の少年少女よ！　このおたよりをよく読んでおけよ。青春時代の終わりというものはだね、この中村氏のある休日の午後のよーに、静かに、そして自然におとずれるものなのだよ。入り口やド真ん中で走っているオメーラにはわかんねーだろーがね。
なーんてね。ホントはこんな説教くさいことゆーの大ッキライなんだけど。さて、中村さん、27歳でマンション買っちゃうくらいですから、将来はもっともっとえらくなれるんじゃないでしょーか。賃貸アパート住まいのボクには、うらやまし一話でヤンス。奥さんもいらっしゃるし。
“独身貴族”とカッコつけたい編集者

すごい自信のあるはがきをファミ通に送っても、ファミ通に載らない。こんなときあなたは、自分が出したはがきがファミ通編集部に読まれてないんじゃないか、と疑うにちがいない。
あっ、オレだけか。
（東京都　2時すぎにフロに入る男）

それがキミだけじゃねーの。こーゆーはがきって、毎回ものすげー量で来るんだよな。いただいたはがきはぜーんぶ目を通してるってば。お習字じゃないけど、こんなはがきは“もういいで賞”だね。
はがき読むのアキちゃった編集者

このコーナーにはがきが載るとどうなるのですか？　教えて。考えると夜も眠れません。
マジでわかりません。だってファミ通は今年になって買いはじめたもので……。それに、なぜ“レタス伝言板”というのですか。
（長崎県　笠村俊英）

なに、レタス？　笠村、おめ一大ボケだな？　このコーナーはな、読者のみな様と編集部とのハートのパイプラインなんだぜ。
担当編集者

ファミ通町内会へのおたよりは…

■カモン！　お習字
いわずとしれた、ファミ通町内会の看板コーナーだ。競争率はものすげぇ一高い。ナマハンカな作品では採用してもらえないから、そこんとこよく肝に銘じておけよ。

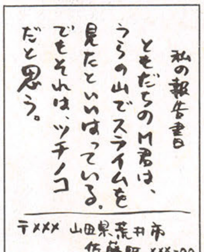
■街のレポーター
このコーナーに投稿する者は、ヒトの“あげ足”ばっか見つけ出す能力が身についてしまう。わりとヤなコーナーだ。「アウッ、アウッ」てね、そりゃあんたアザラシでショ。

■(仮題)私の報告書
さて、みなさん。(仮題)私の報告書のコーナーと、レターズ伝言板のコーナーとのちがいとは？　そう、編集者がでしゃばるほうが伝言板。あとの詳しいことは不明だ。

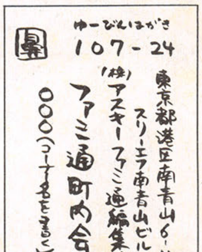
■開運占いコーナー
ボクたちのササイな悩みを、あの有名な福田有宵先生に占っていただけるとは、なんとゆーありがたきシアワセ。このシアワセを、ガンガン利用しないテはねーですぜ。

■はずかしい通知表&答案大公開
お母さんにガミガミ怒られちゃってたっていーじゃん。笑えればさー。

■町内会版禁断の秘技
どーも最近は下火だなー。よーするに暮らしの知恵なんだけどね。



お習字、報告書、街のレポート、そして伝言板。おたよりはすべて、おはがきの形が基本だ。



はずかしい答案用紙や、成績表のコピーなどはもちろん封書で送ってください。お待ちしてまーす。

お・ま・か・せ アルゴリズム情報局

今週は、ひさびさのディスク版RPG『アスピック』を、マップ公開中心に4ページでババーンと徹底解剖しちゃうのだ。あと、前号のつづきで『ワールドスタジアム』カントリーリーグの選手データも大公開。お楽しみに!!

今週の目次

RPG情報



担当アルゴマン ていちゃムカサ（アルゴマンNo.15）

元、塾の先生である私は、合格のお礼に商品券をもらった。これでPCエンジンが買える。うれしーよん！

今週のテーマ アスピック 魔蛇王の呪い

©ポーステック

塔と寺院の往復が勇者を強化

発売されてから約1ヵ月がすぎたわけなんだけど、まだまだクリアーできなくて困っている人も多いみたい。今回はそんな人たちのために、すべての塔のマップを大公開するぞ。自分がどこでひっかかっているのか、マップをチェックして、エンディングをめざそう。

ゲームの目的は、アスピックという大蛇にさらわれてしまったお姫様を救いだすこと。とりあえず、旅を進めていくためにしないといけないことは、農民と話していくうちにわかってくるんだけど……。情報集めがめんどうな人は、次ページに公開された塔を、順番どおりに制覇して、アイテム集めをしよう。塔の中に隠されたアイテムは、ゲームをクリアーするために絶対に必要なものばかり。くれぐれも取り忘れのないようにしようね。

マッピング以外で気をつけておきたいことは、キャラクターのレベルアップと戦闘テクニック。じつはこの『アスピック』では、いくらモンスターを倒しても、POWが増えるだけで、HPやMPは増えないのだ。HPとMPは、各塔にある宝箱のゴールドとひきかえに、僧侶から買うことになるぞ。塔でゴールドを手に入れるたびに、人間の世界の寺院へ行く。このくり返しこそ、安全かつ確実なレベルアップの方法なんだね。

とくに世界が先のエリアへと変わった直後は、登場するモンスターの種類も変わり、かなりの苦戦を強いられることになる。エリアが変わる直前の塔で、ある程度レベルアップをしておかないと、後の展開が相当つらくなるぞ。

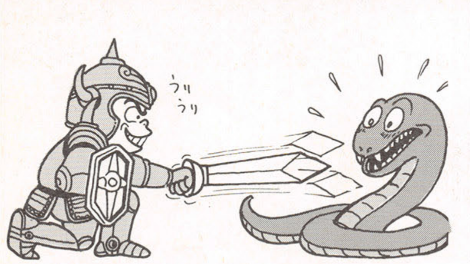
次に敵との戦いかた。先の世界に進むほど、とうぜんモンスターは強くなってくる。とくに砂の世界を過ぎるころには、まともに戦っているとキャラクターの命はいくつあっても足りないくらい。〝おうごんのまむし〟をうまく活用しよう。〝おうごんのまむし〟には、味方のHPを回復させる力がある（主人公キャラクターはダメ）。強敵が現われたら仲間のケンシふたりに戦わせ、やっつけたらコレでHPを回復させるのだ。MPを多少消費するが、減った分はやっつけた敵から補充すればいい。うまくすると無傷のまま、塔の最深部へも入っていけるぞ。

さあ、ポイントはおさえた。あとはキミの努力あるのみ。健闘をいのる、ガンバレ!!

必勝テクをマスターしよう

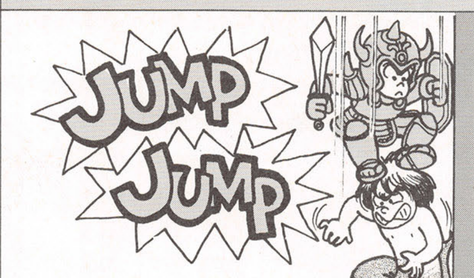
ポイントさえつかんでしまえば、戦闘シーンだって楽勝だぞ。必勝テクニックをマスターしようぜ。

サムソンはしゃがめる



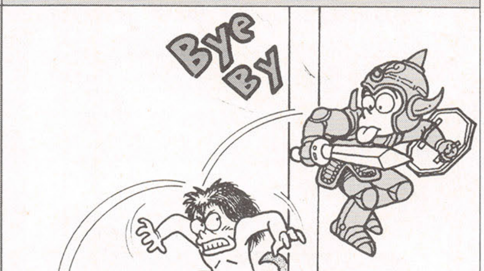
背の低いモンスターの相手なら簡単。しゃがんで身を低くして、ひたすらAボタンを連打するのだ。楽勝だよね。

追いつめてジャンプ！



弱い敵なら、剣で突きながらはじまで追いつめ、敵にとび乗り、✚ボタンを上に!! ほとんど無傷で勝てるぞっ!!

強敵だったら逃げちゃう

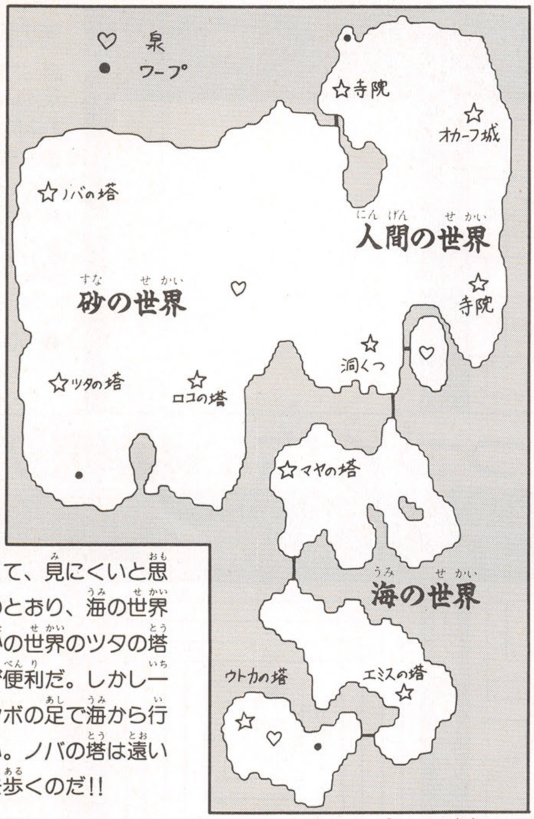


背後に壁があるときは無理だけど、敵があまりにも強敵だったら、飛びこえるか、もどるかして逃げてしまおう。

うわさのゲームチャンネル

『双截龍』の技です。レベル6のひじうちは、敵がうしろにきたときにAボタンを押せばできます。（東京都 岸本良久）いくらハートがたまっても、技の使い方を知らなきゃしよーがない。覚えとこうね。

人間、海、砂の世界の全マップ公開!!



ずいぶんマップが小さくて、見にくいと思うけどゆるちてね。見てのとおり、海の世界のエミスとウトカの塔、砂の世界のツタの塔は、ワープを使ったほうが便利だ。しかし一度は歩いていくか、アメンボの足で海から行かないとワープは使えない。ノバの塔は遠いけど、ひたすら砂漠の中を歩くのだ!!

塔やワープの位置を覚えておこう

人間の世界	
A-1	オカーフ城
A-2	寺院
A-3	洞くつ
海の世界	
B-1	マヤの塔
B-2	エミスの塔
B-3	ウトカの塔
砂の世界	
C-1	ノバの塔
C-2	ロコの塔
C-3	ツタの塔

下のマップの記号の見方

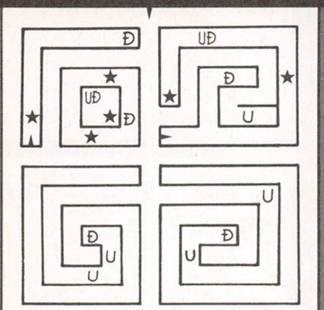
- U 上ぼる穴
- D 下りる穴
- ★ 宝箱
- ● アイテム
- ✦ 両方向ドア
- ⊢ 片方向ドア

海の世界　3つの小島がポイントなんだぞ

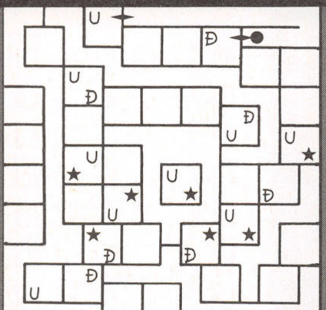
マヤの塔

まず最初に行くことになる塔。戦闘テクニックの練習もかねて、とにかくミラクルマップを手に入れよう。北側の入り口から入ること!!

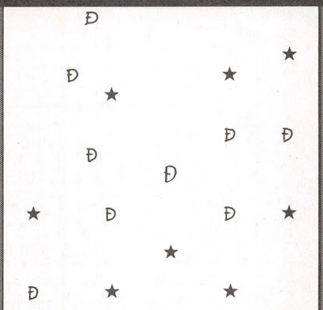
F1



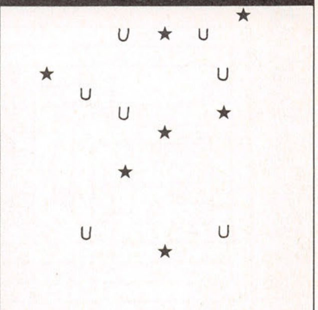
F2



F3



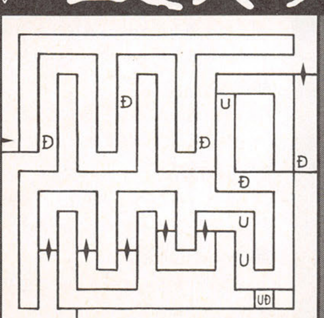
B1



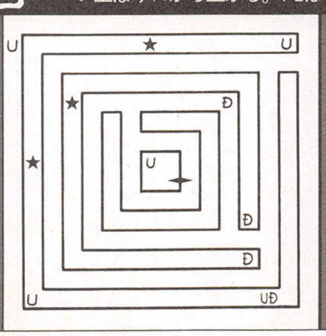
エミスの塔

西側にしか入り口はなく、F1をジグザグにぐるっと遠回りして、一番遠い上ぼり口から上がる。F2は北西の上ぼり口を使う。F3はF1と同じ。

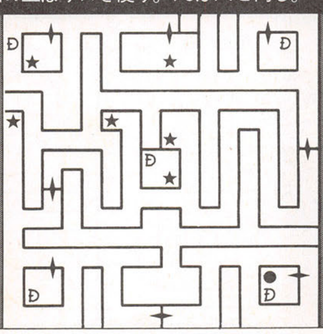
F1



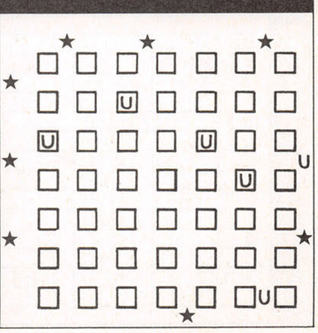
F2



F3

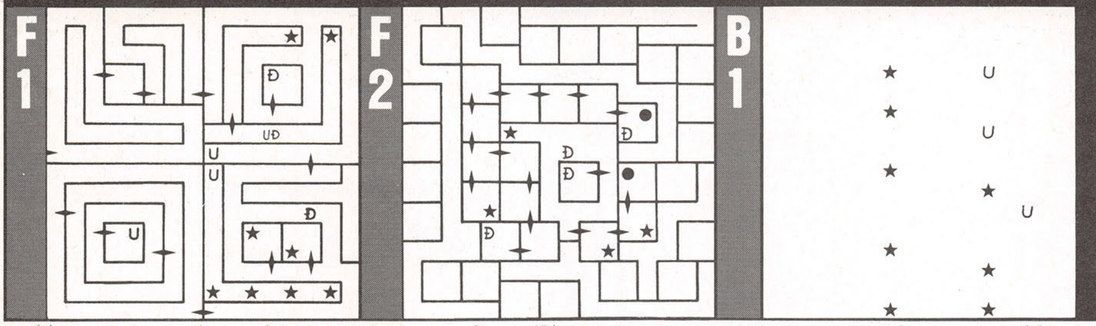


B1



ウトカの塔

海の世界最後の塔。ここも西側からしか入れない。F1は遠回りして左下中央部の穴から上がる。F2にはモンスターがいっぱいいるのだ!!



海の世界で手に入るアイテム

●ミラクルマップ
塔の中を歩くときこれを使えば、自分の位置がバッチリ表示される。便利だ。

●おうごんのまむし
主人公キャラクターのMPを使って、仲間のHPを回復させるのだ。

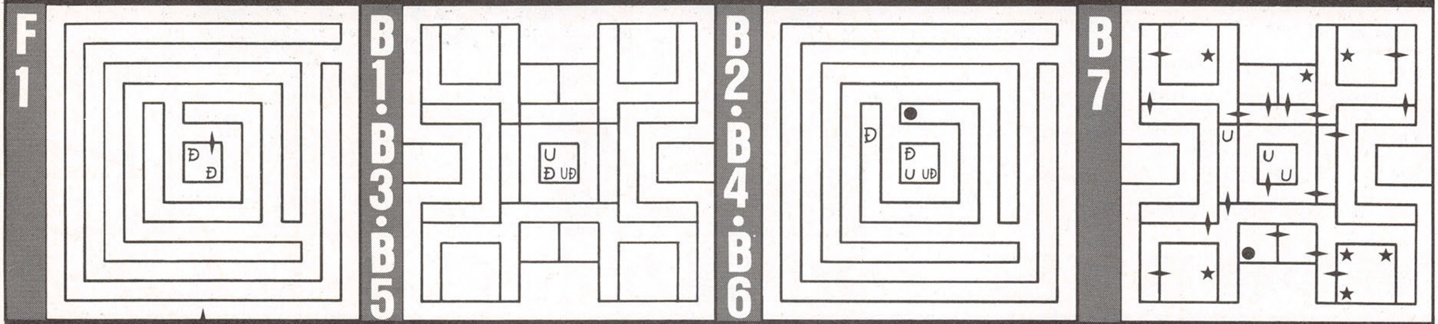
●にげるブーツ
背後にカベがないかぎり、敵からにげることができる。役に立つぞっ!!

●くじらのふんすい
たとえ砂漠でも、HPを減らさずに歩くことができる。砂の世界の必需品だ。

砂の世界　砂漠のつづく広い猛暑の世界だ

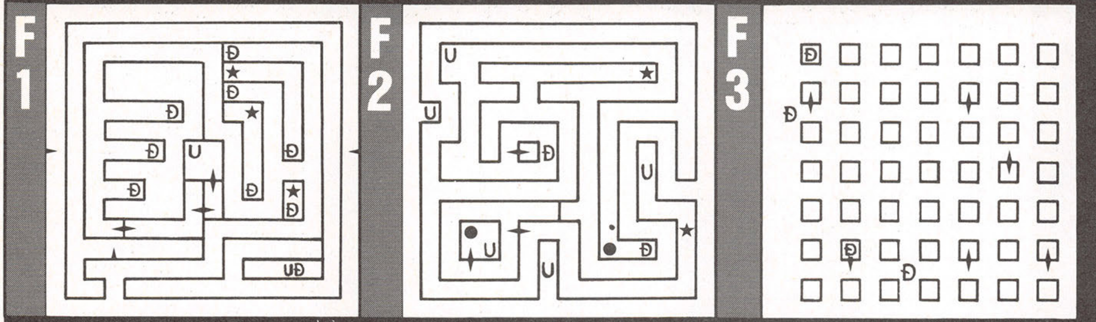
ノバの塔

入り口は南から。この塔はまん中に落とし穴があっていっぺんにB7まで落ちてしまう！　でもそれでいいのだ。だってアイテムはB6、7だもん。



ロコの塔

宝箱の非常に少い塔なのだ。B1はモンスターだけなのでMAPは省略した。アイテムはふたつともF2にある。B1に落ちないようにね!!

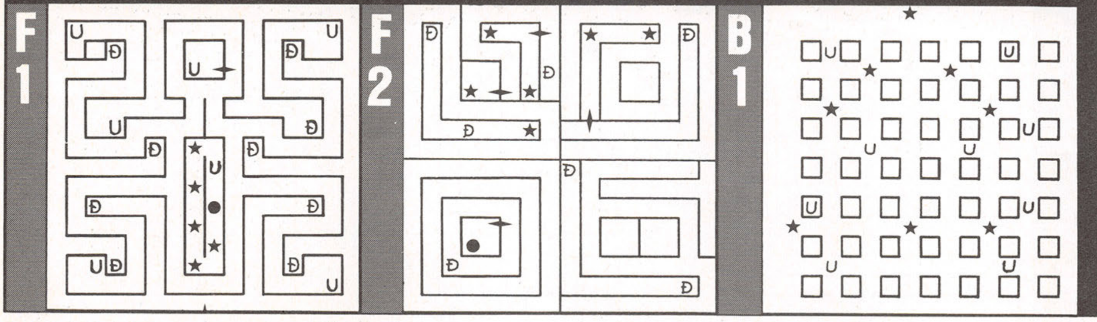


ワンポイントアドバイス
砂漠の敵とは戦わない

基本的には、迷路を解くゲームなので、地上で会う敵とはそんなに戦う必要はない。とくに砂の世界は広いので塔に着くまでHPを下げない!!

ツタの塔

F1とF2を行ったり来たりしないとアイテムはとれない。金のカギのそばには5つの宝箱あり。ただしアイテムの前に立ちはだかる敵は強力。



砂の世界で手に入るアイテム

●のぼるブーツ
上下に連続した落とし穴を自由に上がり下がり出来る。でもあんまり使わない。

●いわのぼりのつえ
岩の上を自由に歩けるようになるつえ。これがないとロコの塔には入れない！

●銀のカギ
洞くつを通るために必要なひとつ目のカギ。でも一回しか使わないのだ。

●あめんぼの足
海の上も自由に歩けるようになる。これがないとツタの塔まで行けないのだ。

●金のカギ
洞くつを通るために必要なふたつめのカギ。このカギを使ったら魔界ナノダ。

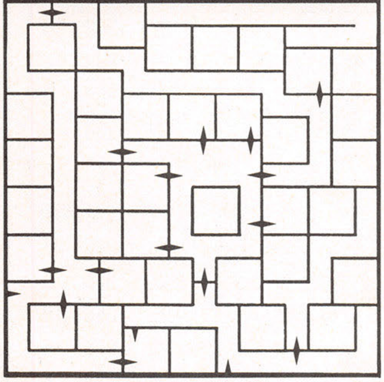
●ふくろうのめ
まっ暗闇の洞くつの中を照らす道具。魔界へ行くにはぜったい必要なのだ。

うわさのゲームチャンネル
『フリートコマンダー』の艦隊は、同じ駆逐艦、大型空母でも、微妙に進行速度が異なります。(佐賀県　増田良行)これ、じつはマニュアルにも書いてあることなんだけど、意外と気がつかないことなんだな。

そして魔界へ

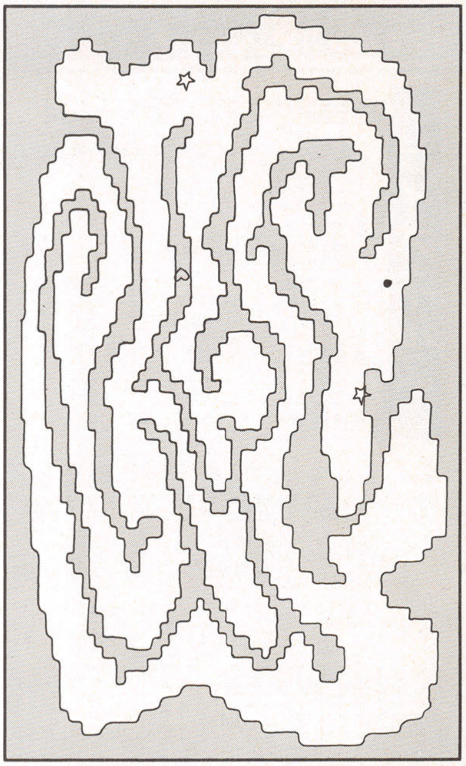
洞くつ

人間の世界と魔界をつなぐ洞くつ。すべてのアイテムがそろったら必ず通る場所だ。中にはモンスターはいないので、まず安心！　迷路も意外と簡単だよね。



迷路がいっぱい、ここが魔界だっ!!

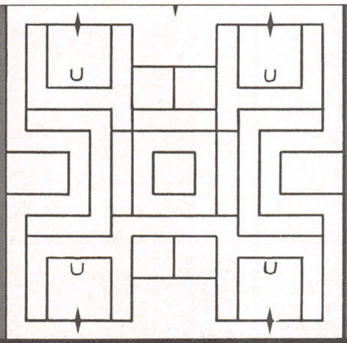
洞くつをぬけると一面山の世界。めざすアスピックの塔はその中心部にある。「やっときたぜ!!」てカンジだな。おどる気持ちを抑えながら、まずはマップをよく見てくれ。アスピックの塔までどう歩けばよいか、見えて来たハズだ。とにかく塔の南のワープ口まで進むのだ。一度でアスピックの塔まで入ろうなんて思わないほうがいい。魔界のモンスターは今までのようにはいかないぞ。一度ワープしてHPをあげてから突入だ!!



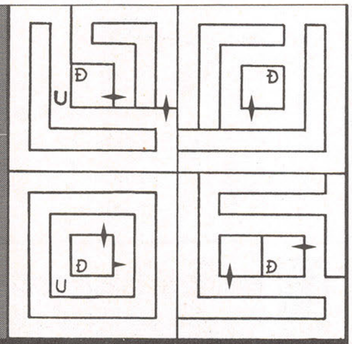
アスピックの塔

アスピックの塔は6階建て。その最上階にお姫様はとらえられているらしい。F3までは簡単に行けるだろう。ただし上に行くほど敵も増えてくる。かなり苦戦するだろうな。そんなときは、ほら、あの"おうごんのまむし"を使って、ケンシに戦わせるようにすればいい。

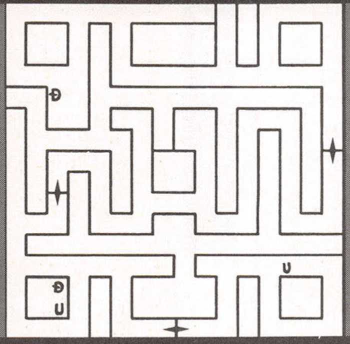
F1



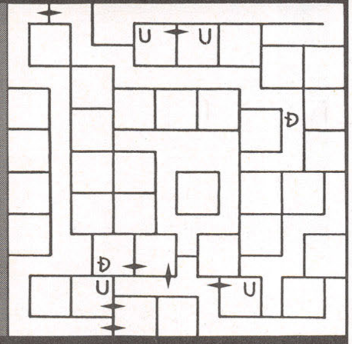
F2



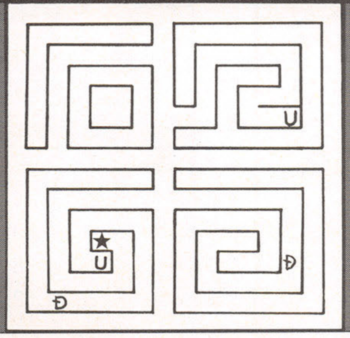
F3



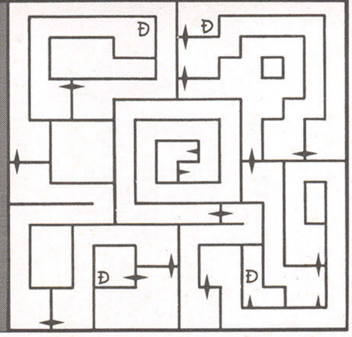
F4



F5



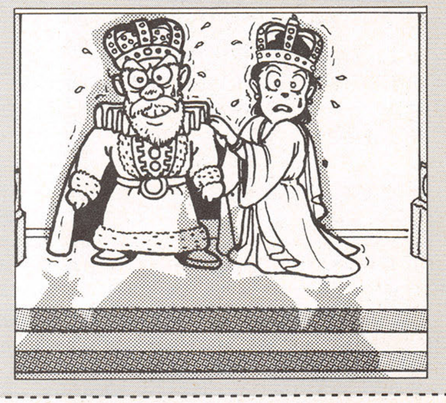
F6



物語の結末は意外な展開に

やっとの思いでアスピックを倒し、お姫様を助けだしたキミ。さあ早く王様のもとへ急ごう。人間の世界を歩いてゆくと農民やケンシたちに出会う。みんなこのてがらをほめてくれるハズだ!!　アレッ!?　オカシイ!?　みんなが「呪いがおそろしい」とかいって逃げてしまう。なぜ？　そう言えばアスピックが戦うまえに気になることを言った……。

というわけで、お姫様をつれてお城まで帰ると、王様に「でてゆけ」と言われ、身ぐるみはがされて追い出されてしまうぞ……。そして最後は意外な結末に!!



うわさのゲームチャンネル

『独眼竜政宗』で、激闘編でプレイをしていると、突然、徳川家康の軍勢が出現しちゃうのだ。(神奈川県山本静夫)へー、そーなの!!　いったいどういう条件だとそーなるのか、わかった人は教えてちょ。

ビデオゲーム情報

担当アルゴマン：ていちゃムカサ

今週のテーマ　プロ野球ワールドスタジアム（後編）

さあ、前回にひきつづいて「ワールドスタジアム」の特集だ。今回はカントリーリーグの選手データを大公開してしまうぞ!! アーバンリーグと同じように、代打陣の使い方が必勝へのカギ。自分なりのオーダーを工夫してみようぜ!!

ライオネルズ　黄金時代の新人類チームだ

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. ひらの	(左)	左	.276	8
2. よしたけ	(右)	左	.296	6
3. あきやま	(中)	右	.274	44
4. きよはら	(一)	右	.290	30
5. いしげ	(三)	右	.304	20
6. いとう	(捕)	右	.278	12
7. つじ	(二)	右	.286	4
8. せいけ	(遊)	右	.254	4

チーム打率 .286
チーム本塁打 211
チーム防御率 2.85

代打陣	打席	打率	本塁打
なかにし	右	.314	38
とよだ	右	.325	27
かなもり	左	.272	6
あべ	左	.270	5
ひろはし	右	.280	7

投手陣	投法	防御率
くどう	左	2.64
かく	右	2.84
ひがしお	右	2.80
よこた	右	2.64
わたなべ	右	3.32

投手力はリーグNo.1なのでまず安心。2番と6番になかにしととよだを入れてもいいが、自慢の走力をいかしたければ、7番と8番にまとめて入れちゃえ。とにかく黄金時代は当分続くぞ。

ブラボーズ　投手力整備で実力はトップ

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. ふくもと	(中)	左	.284	8
2. ふくら	(二)	右	.286	10
3. ぶうまあ	(一)	右	.332	38
4. いしみね	(右)	右	.310	34
5. まつなが	(三)	左	.300	16
6. くまの	(左)	左	.286	12
7. ふじた	(捕)	右	.240	14
8. ゆみおか	(遊)	右	.250	6

チーム打率 .283
チーム本塁打 242
チーム防御率 3.92

代打陣	打席	打率	本塁打
ながいけ	右	.314	41
すぺんさ	右	.295	35
もとにし	右	.244	4
ふじい	左	.268	8
たかはし	右	.270	16

投手陣	投法	防御率
やまおき	右	3.44
ほしの	左	3.92
やまだ	右下	3.64
ふるみぞ	左	4.40
さとう	右	4.20

元レイルウェイズの主力選手がごっそり移籍してきて打撃陣は超強力。投手陣も整備されたのであとはながいけとすぺんさをどこに入れるかだね。6番7番に入れて、超クリーンアップで決まり。

ホーネッツ　新旧交替でめざせ優勝!!

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. ささき	(中)	左	.280	10
2. ゆがみた	(遊)	右	.232	6
3. やまもと	(右)	左	.268	16
4. かどた	(一)	左	.302	30
5. たかやなき	(左)	右	.248	12
6. こうの	(二)	右	.282	6
7. おがわ	(三)	右	.230	4
8. よしだ	(捕)	右	.254	12

チーム打率 .273
チーム本塁打 170
チーム防御率 3.74

代打陣	打席	打率	本塁打
のむら	右	.305	37
ひろせ	右	.366	5
かがわ	右	.256	18
やまむら	右	.256	8
やまだ	右	.264	6

投手陣	投法	防御率
におんこ	右	3.56
やまかず	右	2.80
やまたか	右	4.00
たじま	右	4.98
いのうえ	右	3.36

本塁打数はごらんのとおりリーグ最下位。でもなんとかなるハズだ。2番に安打製造機ひろせを入れ6番にのむら、8番も一発のでるかがわの方がいい。あとはにおんことやまかずで抑えるさ!?

ファイアーズ　大砲不足は若きエースが!!

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. しまだ	(中)	左	.270	8
2. しらい	(二)	左	.258	12
3. ぶりゅわ	(左)	右	.310	28
4. ふるや	(三)	右	.286	22
5. たむら	(捕)	右	.276	12
6. いがらし	(一)	右	.258	4
7. ふたむら	(右)	右	.248	10
8. こゆき	(遊)	右	.223	10

チーム打率 .278
チーム本塁打 231
チーム防御率 3.75

代打陣	打席	打率	本塁打
はりもと	左	.383	31
それいた	左	.288	44
でいえと	右	.280	22
おおしま	右	.254	20
おかじ	左	.284	8

投手陣	投法	防御率
にしざき	右	3.00
さとうせい	右	4.28
つの	右	4.94
まつうら	右	2.88
しばた	右	3.64

ピッチャーは若きエースにしざきできまり。5回くらいまで抑えてくれるだろう。代打陣はもう最高!! クリーンアップをずらして、はりもと3番。それいた4番で大量点がねらえるぞ。

オリエンツ　熱血監督でまとまるチーム

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. にしむら	(三)	左	.276	4
2. みずかみ	(遊)	右	.256	10
3. よこた	(中)	左	.292	10
4. たかざわ	(右)	右	.295	14
5. ふるかわ	(左)	右	.257	16
6. あいこう	(一)	左	.264	10
7. かみかわ	(二)	左	.264	6
8. はかまだ	(捕)	右	.232	6

チーム打率 .284
チーム本塁打 188
チーム防御率 3.38

代打陣	打席	打率	本塁打
ありとう	右	.329	26
りい	左	.340	41
まどろく	右	.316	27
やまもと	左	.298	10
さいとう	右	.278	8

投手陣	投法	防御率
そう	右	3.40
そのかわ	左	3.54
ちょうじ	右	3.72
おがわ	右	3.94
うしじま	右	2.32

クリーンアップがややパワー不足。代打のありとう、りい、まどろく、やまもとを最初から入れちゃえ!! ピッチャー交代は早めに。最後は抑えの切り札、うしじまのフォークでぴしゃり!!

バッカルーズ　本塁打パワーはリーグ随一

先発オーダー	守備	打席	打率	本塁打
1. おおいし	(二)	右	.282	12
2. あらい	(中)	左	.328	14
3. でいひす	(一)	右	.334	26
4. おぐりひ	(右)	左	.298	26
5. かねむら	(三)	右	.262	14
6. すずき	(左)	右	.254	20
7. むらかみ	(遊)	右	.248	14
8. やました	(捕)	右	.212	6

チーム打率 .278
チーム本塁打 242
チーム防御率 4.02

代打陣	打席	打率	本塁打
まにえる	左	.333	48
どい	右	.282	34
あわぐち	左	.268	8
くりはし	左	.284	14
ましき	右	.228	6

投手陣	投法	防御率
あわの	左	3.24
おの	左	4.78
むらた	左	4.20
すみとも	右	4.28
いしもと	左	3.62

1番から7番までみーんな2ケタ本塁打の打撃チーム。5番から8番までを代打陣と入れかえるのがいいだろう。ピッチャーはあわのが頑張ってくれるハズ。外人2人制なんてムシしちゃえ!!

うわさのゲームチャンネル　ビデオゲーム版『プロ野球ワールドスタジアム』では、なんとコンピュータの操る選手がエラーをすることがあるぞ。（静岡県　和泉裕一）PCエンジン版でもエラーがあるとか。まったく困った選手たちだな。

新生 アルゴリズムサロン

なーんといっても、やっぱりシミュレーションは新鮮でいいよね。食わず嫌いはダーメ！　とりあえず、新しめの『信長の野望』なんてどう？

今週の宿題は『バイオミラクル ぼくってウパ』だぜ!!

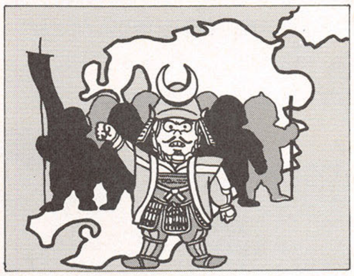
信長の野望-全国版

■アッという間に統一できるゾ

この『信長の野望』は最大８人までできる。ということは、８人用をひとりでやり、わざと他の７カ国を倒してしまえば、簡単に８カ国を統一できるぞ。これがこのテクの基本だ。では実際にはどうすればいいのか？　それにはまず、39、42、45、46、47、48、49、50国をとり、ひとり目は45国にする。39国と42国は国内政治をきちんとやる。そうすれば九州を攻められることが防げる。５年くらいは他の国も国内政治をして兵力や石高などを平均的に高めよう。そして６年目くらいに46～50国は"へんせい"をして、第１部隊の人数を１にする。次に50国は49国に、48国は46国に攻め込む。このときに殿様も連れていき、49国と46国が勝つように操作する。そうすれば他の兵は自分につくので兵も増える。これで49国と46国は"ぞっこく"をもつ。

次に自分のコマンド入力で49国は47国へ攻め、47国に勝たせ、次に47国と46国は45国に攻め込んで45国に勝たせる。これで九州全部45国のもの。うまくやっていれば、兵は800人ぐらいにはなるはずである。

今度は兵を半分ずつにわけ、39国と42国に攻め込み、45国に勝たせる。これでもう九州に兵はいらないので、39国と42国に全兵力を集めてしまおう。後はどんどん攻め込むのみ！　"ゆそう"でどんどん金を送り、兵をたくわえていけば、簡単に50カ国を統一できるってわけだ。



⬅ひとりで8カ国もあやつり、一気に九州全土を我がものにしてしまう。これが天下統一の第一歩であろう。

岐阜県　小島信行

●信行くんの統一の仕方は一見すばらしそうだが、けっこうズルイよ。でも一回くらい天下統一してみたい人はやってみてもいいかもね。では１アルゴポイントと500ガバスをあげよう。

仮面ライダー倶楽部

■簡単なレベルの上げ方

できるだけ楽をしてレベルを上げたい人に、おすすめします。方法はこうです。

まずレベルを３～４まで上げ（おたすけライダーを含む）、そしてボスルームまで行きます。ボスルームにはボスがいるので（当たり前ですけど……）、戦闘をして倒してしまいましょう。するとEXPが100以上、そしてお金が5000ももらえます。で、ボスルームを出てしまいましょう。そこでまた、ボスルームに入ってみます。すると、なんとまたボスがいるのです。これを７回ぐらい繰り返せば、レベルが最高になります。弱いボスなら逃げてしまいます。

山形県　土屋将宏

●なんとなく新しいタイプのゲームだよね、これ。しかしこの技って、どちらかというと秘技のようなネタだね。では、１アルゴポイントと300ガバスをキミにっ！　新しい情報を待つ。

R・TYPE I

■なんと裏面(?)を発見っ！

PCエンジン版の『R・TYPE I』を、ノーミス、ノーコンティニューでクリアーする。そしてパスワードが出る画面になったらRUNボタンを押す。すると２周目のステージ１が始まる。

東京都　川西輝貴

●ステージ４が難しくて、確認が大変だったよ。それにしても、２周目のなんと難しいことか！　あれにはまいった。輝貴くんには２アルゴポイントと600ガバスを与えよう。次もガンバロウ。

グラディウスII

■パワーアップメーターについて

ビデオゲーム版の『グラディウスII』では、前にあった『沙羅曼蛇』や『ライフフォース』と違って、レーザーよりもリップルレーザーの方が使えるのだ。今回のレーザーは誘爆しないので、ザコにはとても弱いからだ。どうせ同じ効果なら、広範囲に攻撃できるリップルレーザーの方がいいわけだ。よってパワーアップメーターは上から４番目のものがベストだと思う。

東京都　新井祐一

●ステージ４ではとくに有効なツインが使える４番目は、大賛成だ。バリアについては好みでいいしね。じゃあ、キミには１アルゴポイントと400ガバスをあげちゃいましょーねん。

火激

■猫が出る

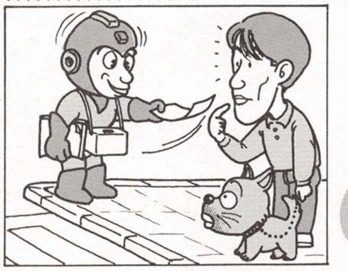
ビデオゲーム版の『火激』でゲームオーバーになったら、1、2Pのスタートボタンとジャブ、ストレートのボタンを同時に押す。すると画面の両端に猫が出る。そこでジャブとストレートのボタンを交互に押すと、猫が近づいていくので、両方がくっつくまで続ける。くっつくとハートマークがでる。コンティニュータイムの10秒間にやらなければならない点に注意っ!!

福岡県　藤本博幸

●どーやって見つけたかは知らないが、ゲーム内容にマッチしない技だね。思わず笑っちゃう。まあ、そのへんは深く考えずに１アルゴポイントをもらってくれ！　それから300ガバスもね。

いろんなジャンルの情報を募集する!!

アルゴマンシステムへのお誘い



このコーナーに情報を送ってくれ。ファミコン、セガ、ビデオゲーム、PCエンジンなどどんなものでもいいのだ。採用されるとアルゴポイントとガバスが与えられるゾ。そして10アルゴポイントたまればキミもアルゴマンだっ!!

あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
お・ま・か・せアルゴリズム情報局係

うわさのゲームチャンネル　『エキサイティングサッカー』のPKは楽しいですねえ。PKだけでも楽しいです。（静岡県　鈴木宏和）オーなんてこったい！　PKってことは引き分けてるってことじゃないか。もう少しがんばれよっ!!

ファミコン通信

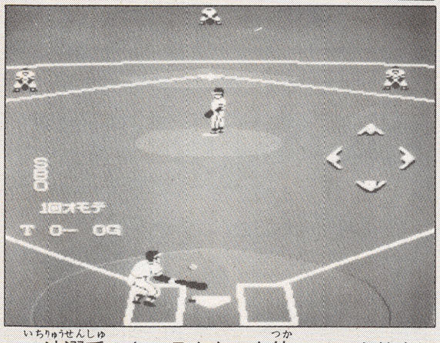
読者プレゼント



アクション、シューティング、スポーツにRPGと新作ゲームが続々と出てくるこれからのソフト情勢だ。このコーナーでもいっぱいプレゼントするからね！

1 スーパーリアルベースボール

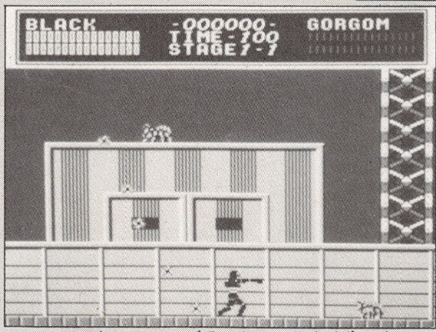
バップ　10名



一流選手のキャラクターを使って、よりナマに近い感覚でプレイできる野球ゲームだ。さすがセ・パ全球団公認の〝リアル〟なのだ。

2 仮面ライダーBLACK 対決シャドームーン

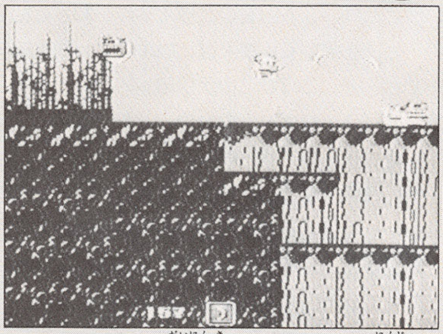
新正工業・バンダイ　10名



あの仮面ライダーBLACKが、必殺技を繰り出しながら暗黒結社ゴルゴムを粉砕すべく、守護神〝創世王〟を捜しながら進むのだ。

3 忍者くん 阿修羅ノ章

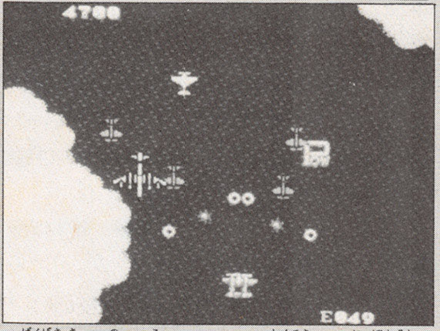
ユー・ビー・エル　10名



ビデオゲームで大人気だった、あの『忍者くん 阿修羅ノ章』の移植版だ。忍者くんのよじのぼりや蹴あがりジャンプもできるぞ。

4 1943

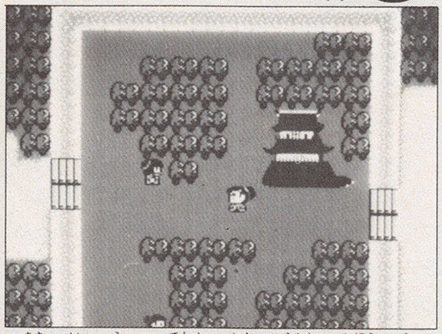
カプコン　10名



爆撃機に乗り込んだキミの目的は、日本軍の戦艦ヤマトを破壊すること。1943年の日米決戦がテーマのシューティングゲームだ。

5 真田十勇士

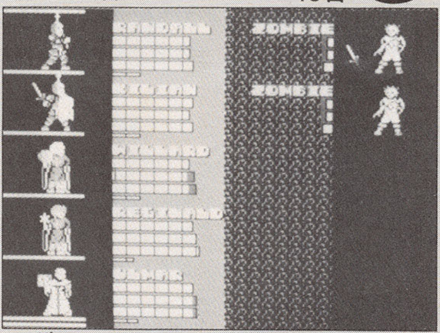
ケムコ　10名



父の命を受け、天下を狙う家康の野望を打ち砕こうとする真田幸村。RPGとシミュレーションをミックスした戦国時代ゲームだ。

6 スーパー・ブラックオニキス

ビー・ピー・エス　10名



複雑なダンジョンを、仲間を増やしながら進むRPGの本格派だ。ブラックタワーに隠された謎の宝石〝ブラックオニキス〟を探せ。

●応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、キミの欲しいゲームの名まえと番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を正しく書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。 あて先は本誌148ページを見てね。今回の締め切りは5月19日の消印まで有効です。遅れると無効になるので、せっかくの応募はがきをムダにしないように注意してね。なお、商品の当選者への発送は、都合により当選発表のあと1～2ヵ月かかることがありますので、ご了承ください。

●8号の当選者発表

ナムコクラシック

京都府	本田慎太郎	福岡県	古後慶子
沖縄県	仲村勝利	鳥取県	米川敦司
福岡県	奈田雄一郎	東京都	古川力也
愛媛県	青野要介	大分県	安藤　弘
山梨県	細井重信	大阪府	川端充央

怒II

兵庫県	松岡秀夫	埼玉県	対比地浩
千葉県	植野嘉之	岡山県	石原　篤
茨城県	大槻　忍	栃木県	阿久津明
神奈川県	福井克義	奈良県	奥村　聡
新潟県	広川節夫	大阪府	津田和信

百鬼夜行

秋田県	田中順一	大分県	永岡博満
石川県	清水　崇	埼玉県	大崎　大
和歌山県	東　昌伸	大阪府	中谷泰則
神奈川県	皆川竜也	千葉県	高橋俊之
青森県	長谷川英和	東京都	萩原由美

砂漠の狐

栃木県	佐山浩之	東京都	橋本恵志
大阪府	野口　誉	京都府	小松恒徳
兵庫県	宗田敏宣	大阪府	大道雅雄
広島県	広瀬浩一	愛知県	冨永彰男
大阪府	井高満良	大阪府	三谷仁宏

彷魔が刻

栃木県	渡辺政宏	宮崎県	彦坂辰生
千葉県	岡本拓明	兵庫県	上原篤志
神奈川県	成島和博	千葉県	岡野　努
兵庫県	桑山剛志	福井県	吉田昌宏
京都府	中井健一	宮城県	相原生治

将軍

東京都	高原久嗣	静岡県	塩川和明
岡山県	蔦川孝佳	宮崎県	深水志保
兵庫県	西垣昌也	茨城県	大津弘樹
福岡県	田中博明	北海道	福岡寿章
富山県	大谷勇治	神奈川県	安田直明

応募券 10号FP

10号の当選者は12号(6月3日発売)で発表するぞ!!

郵便はがき

料金受取人払

107 24

赤坂局承認

2445

差出有効期間
昭和64年9月
30日まで
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部 行

⑩(5月20日号)

持っているものに○をつけてください	1.ファミコン 2.ディスクシステム 3.ツインファミコン 4.セガ 5.PCエンジン 6.パソコン( )		
いつも買っている雑誌名を書いてください		本誌の購読は	1.毎号買っている 2.ときどき買う 3.初めて買った
ご住所(じゅうしょ)	□□□-□□ 都道府県 市区郡		
電話番号(でんわばんごう)	( ) -	性別	男・女
フリガナ / お名前(なまえ)		会員番号(かいいんばんごう)	
年齢(ねんれい)	歳(さい)(昭和 年 月 日生まれ)		

読者(どくしゃ)が選(えら)ぶTOP(トップ)20 キミの一番(いちばん)好(す)きなファミコンソフトを書(か)こう!

ファミコン通信 ⑩ 5月20日号アンケート

各記事に5段階の評価をつけよう。HB以上の濃い鉛筆を使ってね。
（最高→5　良い→4　ふつう→3　つまらない→2　読まない→1）

	5	4	3	2	1			5	4	3	2	1	
1		○				ファミ通TOP30	17			○			こんなゲームで遊びたい!!
2		○				新作ゲームクロスレビュー	18					○	忍者らホイ！　速報
3		○				ソフトウエアレビュー	19			○			ファミ道楽
4		○				ファミスタ日本選手権	20	○					ファミ通町内会
5		○				3Dホットラリー	21			○			アルゴリズム情報局
6		○				キャプテン翼	22			○			ファミ通読者プレゼント
7		○				ファミコン探偵倶楽部	23			○			スーパー出前一丁
8					○	ディープダンジョンIII	24			○			禁断の秘技
9			○			サラダの国のトマト姫	25			○			ガバスシステム
10					○	スーパーブラックオニキス	26			○			ディスクレーベル
11					○	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	27			○			インフォメーション
12			○			ビデオゲーム通信	28	○					しあわせのかたち
13			○			セガマスターズクラブ	29	○					大トロ倶楽部
14		○				PCEngine通信	30			○			新着ゲーム通信
15			○			MSXですよ'88	付録	○					オール アバウト ベースボール
16		○				シミュレーションで遊ぼう	付録					○	ぼくってウパ ぼうけんマニュアル

1. これから発売されるゲームで一番ほしいものは何ですか？（　　　　　　　　　　）

2. セガマスターズクラブをどう思いますか？　A．続けてほしい　B．やめてほしい

3. PCEngine通信をどう思いますか？　A．続けてほしい　B．やめてほしい

4. MSXですよ'88をどう思いますか？　A．続けてほしい　B．やめてほしい

編集部へのおたより


ディープダンジョンIII
勇士への旅
5月13日発売決定
希望小売価格 5,900円
今度は2メガ プラスバックアップカセットだぞっ!
狩人　スホーン(ライザック出身)
協調性に欠ける傾向があるが、それも弓を使わせたら超一流、狙った獲物は絶対にはずさない腕の自信からか。
狩人　クリス　ディリージュ出身
両親をモンスターに殺され、その復讐のために単身でディリージュの塔に乗り込んだ。気は短いが闘争心は高い。
僧侶　ホセ(ランデシア出身)
修業の途中で立ち寄ったディリージュでこの災難に巻き込まれた。今はまだ未熟だが有能な僧侶になれる素質は十分。
僧侶　アレフ(タージニカ出身)
王室に仕える僧侶の一人。王を助け出すため数名で乗り込んだが、モンスターとの戦いの最中に行方不明となる。
主人公
勇剣士となる為に故郷を離れ、一夜の宿にと立ち寄ったディリージュでこの災難に巻きこまれる。果たして偶然なのか、それとも勇剣士を目指す彼に神が与えた試練なのだろうか。
今度のディープダンジョンIIIはパーティー制!まず主人公の君はゲームを始める前に、狩人、僧侶、魔法使いの中から3人までを選んでから旅立つんだ。加えて旅の途中には共に闘うべく数多くの仲間たちが、君のパーティーの到着を待っている。彼らを仲間に加えるかどうか、それは君の自由だ。
2Mメガ
+
64KキロRAMラム
バッテリーバックアップ機能付
Humming Bird Soft
企画・制作　ハミングバードソフト
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
SQUARE
発売元　株式会社スクウェア
〒110　東京都台東区台東3-12-1
テレフォン ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ!
Tel.03-221-6000

「手(て)に汗(あせ)にぎるおいしさです。」



6月下旬発売
標準小売価格5,500円
ファミリー コンピュータ®用カセット

GREAT TANK
グレートタンク

SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
TEL.03-865-9433 FAX.03-865-9437

上質のシューティングを料理し、かくし味も加えて、おいしいグレートタンクのできあがり。

ピリリッと辛口。スパイスを効かせたコクのあるヤツ。あまりの過激なシューティングに、思わずホットになってしまう、充実のグレートタンク。ファミコングルメのあなたならきっとお気に召すはず。今までにない迫力と目を見張る鮮やかなグラフィックは新鮮な素材を吟味した一級品。マッピングも、幾通りものルートが楽しめるマルチマッピングで、グッと奥の深いコクのある味に仕上げました。その上、30数種にもおよぶ超リアルウェポンが続々と現われ、深いコクにスパイシーな風味を加えます。

どこを食べても充実まちがいなしのグレートタンク。隠し味に通信モードを加え指令部や補虜からの情報入手も可能、戦略も味わえ辛口シューティングにひと味ちがった味わいも楽しめます。一度味わったらやめられない、まさしく刺激的な面白さ。満足度いっぱいのグレートタンクをじっくりとご賞味ください。

今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570

7月中旬発売/将棋 **名人戦** ファミコンカセットで新発売！（バッテリーバックアップ付）

SNKクラブ会員募集中 第1期会員先着2,000名 〆切5月末
住所・氏名・年令を書いて下記へお送り下さい。
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 SNKクラブ募集・FT係


KOEI
あの名作がついにファミコンに！天下統一を果たすのは君だ！
信長の野望
全・国・版
絶賛発売中
○大容量２メガＲＯＭを使用。
○128キロビットＳ-ＲＡＭ内蔵でデータセーブが簡単。
○全国50名の大名から好きな人物を選んでプレイができる。
○ファミコン初の８人まで遊べるマルチプレイ方式。
○17ヶ国、50ヶ国とモードは自由。
○洗練されたグラフィックスとアニメーション。
○オリジナルＢＧＭで雰囲気満点。
★毎週水曜日夕6:00～「ファミっ子大集合」にてＫＯＥＩ松井先生「シミュレーション大研究」紹介中!! ゼッタイ見てネ★
ＮＥＴ／テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知・テレビ瀬戸内
★「信長の野望・全国版ガイドブック」近日発売！戦術・戦略の極意を伝授するゾ！
○通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上現金書留にてお申込みください（送料サービス）
パソコン各誌で大人気!!
MZ-2500
1 信長の野望 全国版
2 三国志
3 A列車で行こう
4 WIZARDRY
5 レイドック
1 信長の野望
2 F1スピリ
1 信長の野望 全国版
2 ドラゴンスレイヤー
正社員募集中
職　種／ＳＥ、プログラマー、一般事務、企画、営業、総務、グラフィックデザイナー、業務、資材、出版編集
勤務地／東横線日吉駅徒歩２分。
待　遇／当社規定により優遇。(62年度大卒初任給16.5万円) 賞与年３回、7.2ヶ月(62年度実績)
資　格／18才～37才迄。秘密厳守。詳しくは、044－61－1666 人事室迄。
(リクルート関係のみの電話番号です。)
この大カセットがち密なゲームを可能にした！
２メガＲＯＭ・128ＫビットＳ-ＲＡＭ内蔵 9,800円
信長の野望 全・国・版
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
◆お詫び◆一部の地域で品切れが出て大変ご迷惑をおかけ致しておりますが、鋭意生産中につきよろしくご容赦の程お願い申し上げます。
ファミコン専用テレホンサービス☎044－61－8000
〒223 横浜市港北区日吉本町1876 株式会社 光栄



Human Hudson
サラダの国のトマト姫
親は子を育ててきたと言うけれど
勝手に赤い畑のトマト
俵万智
河出書房新社・刊「サラダ記念日」より
そして、
僕たちの
大冒険が始まる。
旬のゲームをたべようぜ
5／27
新鮮発売
オールスターキャストでおくるファミコン初のベジタブルアドベンチャー
サラダの国
いどう
おいらが柿っ八でーす。
3D迷路の中には、
数々の謎が秘められている。
これがウワサの柿っ八。
ナカナカ頼りになるヤツだ。
敵との闘いは、「あっちむいてほい」。
おもしろいぞ。
標準小売価格 5,900円
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
営業所 札幌，東北，名古屋，大阪，福岡
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。©1988 HUDSON SOFT

DECO

G. M. O. RECORDS

これぞDECOサウンドの真髄。

遂にデータイースト・ゲーム・ミュージック登場！



データイースト ゲーム・ミュージック

収録曲：カルノフ〔KARNOV〕/チェルノブ〔ATOMIC RUNNER CHELNOV〕/サイコニクス・オスカー〔PSYCHO-NICS-OSCAR〕/ダーウィン・4078(アレンジ・バージョン)〔DARWIN 4078(ARRANGE VERSION)〕/スーパー・リアル・ダーウィン〔SUPER REAL DARWIN〕/ヘビー・バレル〔HEAVY BARREL〕/ポケット・ギャル〔POCKET GAL〕※COのみワンダー・プラネット〔WONDER PLANET〕収録。⊙楽譜、解説書付。

LP:ALR-22925 ¥2,200 CT:ALC-22925 ¥2,200 CD:28XA-205 ¥2,800

5/10 ON SALE

《GMOテレフォンサービス開設！》

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局！毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります。)

03(452)1939

G.M.O.ファンの皆様へ
G.M.O.カタログプレゼントの申し込みは62年12月末で終了しておりますが、期日を過ぎましても申し込みが相次いでいます。せっかく申し込みいただいても発送できませんのでご了承下さい。

Alfa アルファレコード株式会社 販売元：ワーナー・パイオニア株式会社



マイケル君(ファミっ子大集合に出演中)

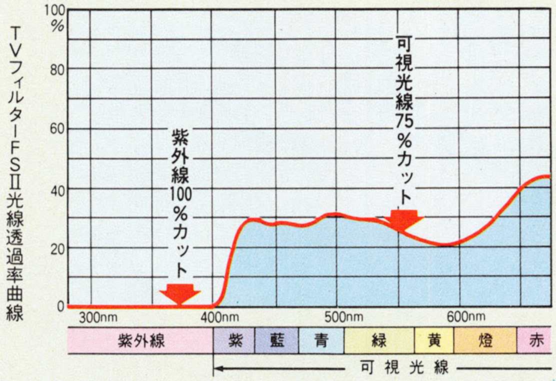
TVフィルターFSII 全国で大好評‼目が楽だ・目が疲れない!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり‼テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だョ。全国の人が使ったらいいと思う。

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由‼





マイケル君

※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き!販売店募集中‼ お問合せは、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で‼

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名( )
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 サンクレストJ.P.T係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京	平日・日・祭日	午前10時〜午後6時
大阪	平日	午前9時〜午後7時
大阪	日・祭日	午前9時〜午後6時

ファミリー コンピュータ用
カセット

エリュシオン
ELYSION

出た!!



エリュシオン
プロモーション・ビデオ
一〇〇本プレゼント!!

商品中の愛用者カードを送ると抽選で100名の方に、エリュシオン情報満載のプロモーションビデオ(VHS)を差し上げます。

本日発売!!
2メガROMカセット
標準小売価格5500円

広大なマップ, 驚愕(きょうがく)のトリック, 個性的キャラのアクションRPG!

皆さん, 大変長らくお待たせしました。選んだ主人公によって, ゲーム展開, マップ, 敵キャラ, エンディングが全く違う, 究極のRPG「エリュシオン」がついに発売されました。このゲームをやらないでRPGは語れない//

ⓒシステムソフト　東京書籍

夏休みはコレだ!!

古代史アドベンチャーゲーム第1弾
「太陽の神殿」2メガROMカセット
で7月下旬全国一斉発売!!
ⓒ日本ファルコム／東京書籍

時をこえて, いま永遠のナゾが明かされる。

太陽の神殿



東京書籍
テレフォンサービス 03-223-3000
東京都文京区本駒込6-14-9
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

ベストプレープロ野球

ベストプレープロ野球ニュース　4月28日 木曜日 昭和63年（1988年）

ベストプレープロ野球新聞社

遂にベール

リアルで豊富な選手データ

アスキーが6月に発売予定している野球シミュレーションゲームの正式名を「ベストプレープロ野球」と発表した。今までにはない野球シミュレーションゲームということで注目されてきたが、遂にここでそのベールを脱ぐこととなった。

「選手の個性に合わせた采配をふるう」

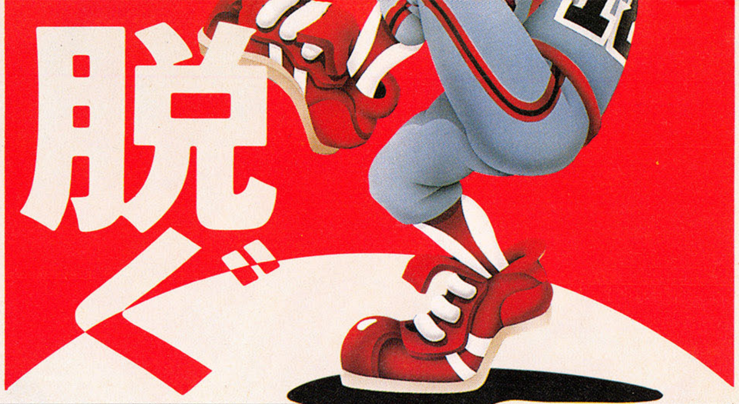
「采配をふるう」ということは、各々の選手の特性をわかった上でその特性を引き出してやらなければならない。例えば足の速い選手にはときどきセーフティバントをさせたり、又はスチールをさせるなど走力を最大限に生かした攻撃をしかける。相手チームのバッテリーや首脳陣にとってこれほどいやなものはない。足の速い選手が塁に出ただけでバッテリーは、ランナーが気になり、打者に集中できないのだ。又は逆に足の遅い選手が塁に出るとこれは、攻撃側にとってやっかいとなる。併殺打にでもなったらせっかくのチャンスも水泡となってしまう。そこで、代走の起用やエンドランをかけるなどの采配が必要となってくるのだ。



守備の重要性

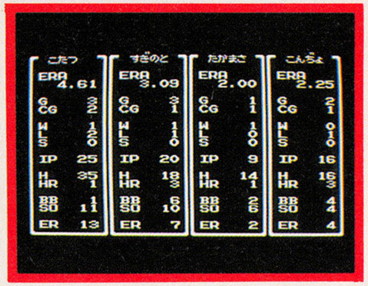
やはりなんといっても、守りというのは一番重要となってく





る。"守りの野球"と言うと地味で見た目にはあまりおもしろくはないが、また守りの弱いチームというのは必ずと言っていい程優勝や上位に入ることはできないのだ。投手力と並ぶ最も重要なことである。

定石通り外野は足の速い、肩の強い選手で固める。すると2塁からランナーがかえりにくくなる。また、守りのあまりうまくない選手やまったく守ったことのないポジションをこじつけで守らせるとエラーをボロボロと生み出すザル守備陣となってしまう。‖例えば代打・代走を起用する時は、その選手ははたして守備もできるかどうか、又打つだけで次の守りの時は、別の野手を使わなければならないのか、どうか、そして控えにまだ守れる野手が残っているのかをも考えなければならないのだ。


▲Ⓐ投手データ

さて、試合はスターティングオーダーを決めるところから始まっている。第一打席からいきなり代打を出すなどありえない。その打者の調子、対左ピッチャー、対右ピッチャー対策も考慮した上で、ベストな布陣を構えることをおススメする。

このベストプレープロ野球は、リアルに選手のデータが入力してあるので本物さながらの野球が展開できる。全ての選手にそれぞれ役割があり、それぞれ能力をもっている。写真Ⓐは投手データでここでは防御率や登板数、勝敗などを見ることができる。ここで監督であるあなたは、これらのデータを参考に今日の試合に使おうと思っている選手の個人のデータを見る(写真Ⓑ)ここではその選手の球速や球のきれ、スタミナなどが表示される。それらのデータからその時の好、不調を読んで選手を起用していくのだ。これは、今までのアクション性の野球ゲームにはなかった新しい特長である。



▲Ⓑ投手個人データ

そして圧巻なのは一試合、一打席ごとに選手成績が記憶されていくので個人タイトル争いもできるのだ。これからは、本格的野球ゲームを頭でプレーする時代が来たようだ。【野村】



ASCII SOFTWARE
快進撃
海戦シミュレーションゲーム
フリートコマンダー
絶賛発売中
海戦シミュレーションゲーム「フリートコマンダー」がいよいよ登場。
シミュレーションゲームというと"取っつきにくい"と思われがち。
しかしこの「フリートコマンダー」は、シミュレーション初体験の君でも充分に
楽しんでもらえるシミュレーション入門向けなのだ。自国プロトン
帝国にはあの戦艦ヤマトやナガト、空母アカギなどの艦隊を持っている。
海を舞台にくりひろげられる敵国アルゴン連合国艦隊との戦闘。
どのように戦術をたてるか。それで戦況が変っていく。
勝利を得るのは君の「頭脳」しだいだ。
公試状態排水量：69,100トン
全長：256.0m 最大幅：36.9m
速力：27ノット 主砲：46cm砲9門
副砲：15.5cm砲6門
戦艦 大和
公試状態排水量：33,800トン
全長：215.80m 最大幅：28.96m
速力：26.5ノット 主砲：40cm砲8門
副砲：14cm砲20門
戦艦 長門
公試状態排水量：18,800トン
全長：222.00m 最大幅：21.30m
速力：34.5ノット 飛行甲板長：216.9m
航空機塔載数：常用57機・補用25機
小型空母 蒼龍
フリートコマンダー発売記念
ウォーターライン・モデルを艦隊でプレゼント
（あの戦艦ヤマトやナガト、そして空母アカギなどの1/700スケール・ウォーターラインプラモを艦隊でプレゼント（A賞））
●応募方法/お買い上げいただいたファミコン用ゲーム「フリートコマンダー」の商品内に入っているアンケートハガキに答えてお送りください。●〆切/昭和63年5月31日（当日消印有効）●発表/7月1日発売ファミコン通信、月刊ログイン8月号広告 〈協賛〉青島文化教材社、田宮模型、長谷川製作所、フジミ模型
A賞 1/700スケール・ウォーターラインシリーズ艦隊セット…10名
●戦艦大和（田宮模型）●戦艦長門（青島文化教材社）●航空母艦赤城（長谷川製作所）●航空母艦加賀（長谷川製作所）●航空母艦蒼龍（青島文化教材社）●駆逐艦吹雪（田宮模型）●駆逐艦敷波（田宮模型）●輸送艦（田宮模型）●潜水艦伊-16（田宮模型）●タグボートセット（青島文化教材社）●クレーンセット（青島文化教材社）●米戦艦ミズーリ（フジミ模型）●米戦艦アイオワ（フジミ模型）
※写真はA賞のウォーターラインプラモデル艦隊
B賞 1/350スケール・戦艦大和プラモデル（田宮模型）……3名


海戦マップと
艦隊模型つき
マップモード
海戦モード(索敵中)
戦闘モード
センジョウMAPモード
カンセン コウクウキ
YAMATO AF-021
NAGATO AA-971
FUBUKI AB-991
SAGIRI KF-022
イ-16 KA-972
YUUGAO KB-992
AKAGI SA-TE1
KAGA
SOURYU END
SIRANE
ISUZU
テキ クチクカン FLETCHER
コウゲキリョク 25
タイキュウシスウ 12
メイチュウリツ 0%
YAMATO コウゲキコウカ
コウゲキリョク 45
タイキュウシスウ 120
メイチュウリツ 65%
コウゲキ シマスカ
YES
NO
NAGATO VS PORTER
100 POW タイキュウリョク 55 POW
40 POW コウゲキリョク 30 POW
56 % メイチュウリツ 0 %
大型空母 加賀
基準排水量:38,200トン
全長:240.30m 最大幅:32.50m
速力:28.3ノット 飛行甲板長:248.58m
航空機搭載数:常用66機・補用25機
大型空母 赤城
公試状態排水量:41,300トン
全長:260.67m 最大幅:31.00m
速力:31.2ノット 飛行甲板長:249.2m
航空機搭載数:常用66機・補用25機
基準排水量:2,184トン
全長:109.30m 最大幅:9.10m
速力:水上23.6ノット 水中8.0ノット
発射管:8門
ゲームカセット HSP-10
標準小売価格5,500円
「ターボファイル」の対応について:「フリートコマンダー」は、2〜3時間でゲーム終了するように設計されているため、ゲーム途中でのセーブ機能は持たせておりませんが、「ターボファイル」を使用するとセーブが可能になります。もちろん、ゲームは「ターボファイル」なしでも楽しめます。
FLEET COMMANDER
フリートコマンダー
FLEET COMMANDER
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

いまだ迷える冒険者達へ【前編】

ヤッピィ須田PINだよ。最近になって初歩的なお便りがみょーに増えてきたよん。たぶん、品切れだったウィザードリィをやっと手に入れた人からなんだろうね。今回はそういう新しい仲間のためにもう一度入門者からの質問に答えちゃおう。では、一問一答のはじまり、はじまり。

Q1 地下１階の鍵の場所を教えて／ （奈良県の立石君）

A1 銀の鍵(13、18)青銅の鍵(13、3)だよ。デュマピックで調べてね。ちなみに、カッコの中は城への階段からの距離で(東、北)だよ。

Q2 忍者になりたいよー。 （北海道の伊賀君）

A2 忍者は性格が悪で各特性値がすべて17以上でなくては作れないよ。裏技としては、戦闘中に敵にわざとエナジードレインさせてレベルを下げて、戦闘が終了しないうちにマロールの呪文で城に帰る。そして、宿に泊まるとレベルは下がっているけど経験値は変わっていないのでまたレベルが上がる。これを繰り返せば特性値はどんどんあがるよ。

Q3 蛙の置物と熊の置物と金の鍵の場所を教えて／ （東京都の加藤君）

A3 ２階で蛙が(12、5)熊が(9、18) 金の鍵が(4、16)だよ。ちなみに鍵と置物の取る順序は（銀の鍵、青銅の鍵）→(蛙の置物、熊の置物)→(金の鍵）だよ。

Q4 宝箱を開けてもろくな物が出ません。コツを教えて／ （熊本県の築城君）

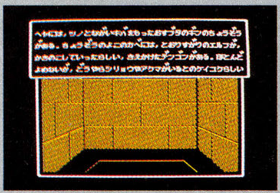
A4 コツはない／強いて言えば深い階で探しなさい。９～10階がベスト。

Q5 クラスチェンジをした後、レベルが上がっても HP が１つしか増えないよー。 （山形県の佐藤君）

A5 クラスチェンジをするとそのキャラの特性値は最初の状態(ボーナスポイントも除いた)に戻ってしまいます。バイタリティ（生命力）が下がってしまうのです。だから、当分の間我慢してください。そのうち、たくさん上がる時がきます。

Q6 一度性格の変わったキャラは元に戻るのでしょうか？ （群馬県の塩野君）

A6 悪と善のキャラは一緒に行動出来ません。善に変わってしまったのなら、友好的なモンスターを倒しなさい。そのうち、変わります。悪は、立ち去りなさい。ちなみに、中立は変えることはできないよ。(余談だけど、中立の盗賊を盗賊の短剣で忍者に変えて、手裏剣を装備して呪ろわれるともうどうしようもありません。しかし、手裏剣の効果は変わらないので、そのまま、呪いを解かずに使うのがよいでしょう。)



そうそう、先日米国のTV放送局のCBSがぼくの取材に来たんだ。もちろんウィザードリィをプレイしてみせたョ。アメリカのファミコン用にも発売されるといいな。



Q7 転職システムについて教えて／ （千葉県の内藤君）

A7 戦士は侍、ロード。魔法使いはロード、僧侶、ビショップ。僧侶は、侍、魔法使い、ビショップ。盗賊は忍者。かな？特にきまりはないので、いろいろ楽しんでね。

Q8 レベルは一体いくつまで上がるのですか？ （東京都のはせがわ君）

A8 知らない／ けどたぶん999までじゃないの？僕もそこまでやってないからなー。

Q9 須田PINのキャラはものすごいけど、一体レベルはいくつなの？ （多数）

A9 確かみんなレベル20～30くらいだよ。べつにたいしたことはないよ。 （自慢してる奴。）

Q10 キャラが死んでしまったので捜索したいのですが？ （日本国中俣さん）

A10 カンディを使いなさい。ぬわにー／使い方が分からん／カンディは死体のある座標を教えてくれる。だから、デュマピックで調べながらさがしなさい。あとは知らないよ。ちなみに中俣さんは住所がないぞ。ちゃんとかいといてね。

今回はとりあえずここまで。次回はもっと突っ込むぞ。期待していてね。





- 地下10階にわたる3D地下迷宮。いたる所で罠が待つ。
- 100近い多彩なモンスター。攻撃まで個性豊か。グラフィックも全てオリジナル。
- 幻のアイテムがどこかにある。君ははたして手にすることが出来るか!?
- バッテリーバックアップRAM採用でデータセーブが楽になり、しかもメッセージは日本語／英語切り換え可能。



ゲームカセット　HSP-09
標準小売価格　5,800円
2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
13歳以上の青少年にオススメ。

これぞ本格的RPGの手ごたえ

好評発売中

Wizardry®

ウィザードリィ【ファミコン版】

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は03(250)5600です。※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。番号はよく確認して、絶対まちがえないようお願いします。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII HARDWARE

アスキー通信販売情報

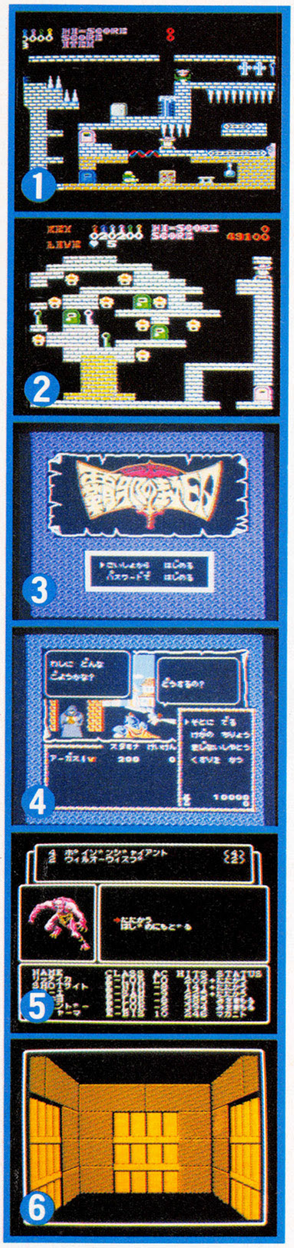


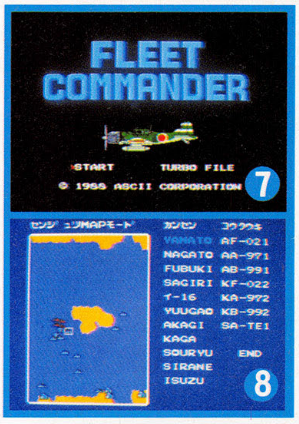
ファミリーコンピュータ本体用
3,200円＋送料400円の
計3,600円(電池別売)

アスキースティックⅡターボ(ファミコン)用
2,900円＋送料400円の
計3,300円(電池別売)

さらに2,000台増産中!

ファミコン用:ターボファイル





(❶・❷キャッスルエクセレント)遊んだところまでセーブできる
(❸・❹覇邪の封印)ゲーム途中のパスワードをセーブできる
(❺・❻ウィザードリィ)作ったキャラクタをセーブできる
(❼・❽フリートコマンダー)ゲームの途中の遊んだところまでセーブできる

下記の申し込み用紙にご記入のうえ、お金を同封してお申し込みください。尚、お申し込み受取りから商品の発送まで1ヶ月程かかります。あしからずご了承ください。すでに申し込まれた方々にはご迷惑をおかけしております。今しばらくお待ちください。

■申し込み・問い合わせ先/〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー 営業本部直販部 TEL(03)486-7114

※ターボファイルはお店では購入できませんのでご注意ください。※単3乾電池2本必要です。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ターボファイル購入申し込みます。

どちらかの□を塗りつぶしてください。
□スティックⅡターボ用3,300円(本体価格2,900円＋送料400円)同封します
□ファミコン本体用3,600円(本体価格3,200円＋送料400円)同封します

ご住所 〒	
お名前(フリガナ)	TEL


ASCII HARDWARE
アフターバーナー
AFTER BURNER
セガのゲームソフト「アフターバーナー」。
リアルな動きはゲームセンターではすでに
おなじみ。アスキースティックαがあれば、
ゲームセンターの雰囲気が君のものになる。
(マークⅢ、マスターシステム専用ソフト)
あのアスキースティックにSEGA®マシン用新登場
SG-1000Ⅱ マークⅢ マスターシステム専用
アスキースティックα6つの魅力
1. A/Bボタン強力ターボ連射　スイッチひとつでターボ連射のON. OFFが可能、さらにA/Bボタン別々に連射ができる。
2. ターボスピードは自由自在　ボリュームをまわして、自分の好きな連射スピードに調節ができる。
3. 連射のスピードが目に見えるピコピコランプ
4. A/B切り替えスイッチ　このスイッチでAボタンをBボタンに、BボタンをAボタンに切り替えることができる。
5. 手になじむ薄型設計　使い込むほどに良さがわかるこの形。人間工学に基づいて疲れにくいようにできています。
6. ズッシリ重い。
この重さがゲーム上達の秘密
ASCII STICK α FOR SEGA
TURBO SPEED
TURBO
A/B
B/A
アスキースティックの連射がついにセガマシンのものになった。人気絶頂のスペースハリアーやファンタジーゾーン・そして新登場のアフターバーナーもこれさえあればこわいものなし。
その名は
アスキースティックα
アルファ
好評発売中
★標準小売価格4,900円
このアスキースティックαはSEGA®ゲーム機専用
(SG-1000Ⅱ、マークⅢ、マスターシステム)です。
ASCII STICK α
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー



PHOTO BY ADALBERTO GUARERIO
©IMAGE MAKERS
さぁて、じゃあぼちぼち・・・
Coming Soon!
とある雑誌が、生まれかわります
内容一新。定価までかわるんです
このファミコン通信や、あるいは
月刊ログインの兄弟誌としまして
編集されるということなんですが
その雑誌名は、何かと申しますと
『MSXマガジン』。ご存じですよね
ファミ通、ログインのスタッフが
あーじゃこうじゃと、編集します
さぁて、じゃー発やってみますか
1988.5.7
MSXマガジン6月号・定価380円で5月7日発売！

テレビ美少女キミに逢いたかった

スーパー出前一丁

『スケバン刑事Ⅲ』の風間結花役で一躍トップアイドルになった大西結花ちゃん。超多忙スケジュールの合間を縫って、ファミ通2度目の登場だ。前回よりひと回りもふた回りも大きくなった結花ちゃんを、目を皿にして見てくれ！

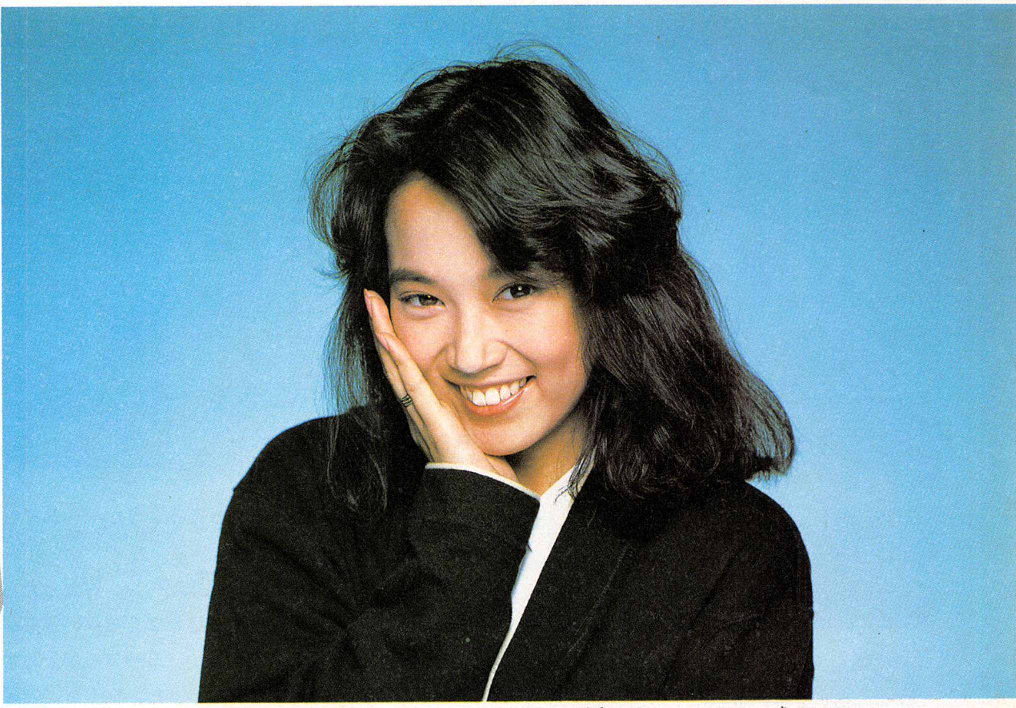
折り鶴の結花が未来へ飛び立つ



大西結花

撮影/高桑常寿
取材・構成/オフィスT
ヘアメイク/今村千重子

➡こーゆー笑顔が、ホントにとってもタマラナク可愛い結花ちゃんなのです。





大西結花プロフィール

●本名：大西結花●生年月日：昭和43年7月6日●出身地：大阪●身長、体重：156センチ、45キロ●血液型：A型●趣味：小物作り、手紙を書くこと●スポーツ：バスケットボール、スキー●レコード『アラベスク・ロマネスク』『半抗期』『優しくて哀しくて』『危ないタイトロープ』『シャドウ・ハンター』『チャンスは一度だけ TAKE A CHANCE』『哀しみのシャングリラ』『ミモザの奇蹟』、LP『危ない タイトロープ』『シャドウハンター』『TAKE A CHANCE』『ミモザの奇蹟』(ポリスター)

可愛いお人形よりも怪獣の方が好きだったの！

と、ゆーわけで、大西結花ちゃんです。実は彼女、かなり古い話になるけど、まだ『スーパー出前一丁』が『スーパー出前一丁』でなかった頃、ファミ通に登場してくれたことがあるのだ。

当然、僕がインタビューしたわけじゃないんだけど、ファミ通のことはしっかり覚えていてくれて、岡持ち1号にも「わー、懐かしいな」との温かいお言葉。岡持ち1号もさぞかし喜んだことでしょう。

そんなこんなで、今回のインタビューは、とってもなごやかなムードで始めることができました。これも、ひとえに、栄光のファミ通を築き上げてきた諸先輩方の功績のタマモノだと、素直にヨイショしちゃう、私、タカハシなのであります。

では、さっそくインタビュー、行ってみよう。

——ファミコンは、かなり好きなんだよね？

結花　はい。時間さえあれば、いつもやりたいと思ってるんだけど……。

——最近、ムチャ忙しそうだもんね。

結花　そうなんですよ。ほんと、ほとんどファミコンやってる暇なんかない(笑)って感じで。だから、最近はちょっと寂しいんですけどね。

——でもほら、忙しいっていうのはいいことじゃない。ずーっと暇だったら、それこそ困りものだよ。

結花　そうですね(笑)。

——小さな頃からゲームなんか好きだったの？

結花　そんなにはやってなかったですね。ファミコンなんか、もちろんなかったし。いつも外で遊んでる子だった。でも、テレビは好きで、いつも観てました。夜7時から9時の番組だったら何でも知ってたくらいで。

——へー。どんな番組が好きだったの？

結花　『仮面ライダー』とか『ウルトラマン』とか『ゴレンジャー』とか、映画の『ガメラ』とか(笑)。

——ちょ、ちょっと待ってよ。それってかなり古いんじゃないの？『仮面ライダー』『ウルトラマン』って、初代の方でしょ。

結花　そうです。私、5歳上の姉がいて、いつもお姉さんの真似をして育ったから、観てたテレビとかも、大体5～6歳上の世代と同じなんですよね。

——姉妹で特撮ヒーローものばっか観てたんだ。

結花　『キャンディ・キャンディ』なんかも観てましたけど、やっぱり怪獣が好きでしたね。可愛いお人形を買ってもらうより、怪獣の人形の方が好きだったし。

——怪獣ごっこしたり？

結花　うん。メンコとかビー玉とか、男の子っぽい遊びが好きだった。







「アハハ。私、こんな格好してんの」と、カートリッジのレーベルを見ながらふざける結花ちゃん。ヒョーキン者だ。

♡INFORMATION♡

スマッシュ・ヒット『ミモザの奇蹟』に続いて、6月1日にニューシングルが発売されるよ。これに先がけて新曲発表ファンの集いが、5月28日大阪SABホール、5月29日に東京日仏会館ホールで開かれる。すべてをブチ捨てても駆けつけたい。CMではJR西日本の春のキャンペーンガールに選ばれてノリにノってる結花ちゃんだ。他にもスズキ自動車のニューセルボ、ヤマサのポンズ専科、すきやき専科などのCMで結花ちゃんのキャワユイお顔が拝める。その他、詳しいお問い合わせは下記まで。

〒107 東京都港区南青山1-26-16 乃木坂リリエンハイム403号
大西結花ファンクラブ「ゆっちくらぶ」
☎03・470・6239

秘 技・もどり鶴があればもっとやっつけられる！

うーん。まさか、あの結花ちゃんが〝怪獣ごっこ〟をして育ったとは思わなかった……。でもって、この後、かなり特撮ヒーローの話で盛り上がったんだけど(僕も好きなんです)、それは誌面の都合上カット。

この日、結花ちゃんにやってもらおうと用意したソフト『スケバン刑事III』をおもむろに取り出して、強引にそっちの話題へと持っていったのである。



——これ、知ってる？

結花　あっ、知ってる知ってる。私はやったことないんだけど。(浅香)唯がね、「自分なのに思い通りに動かないからムカツクよ」って言ってた。

——あーそう。でもそれは唯ちゃんの技術の問題なんじゃないの(笑)。

結花　アハハ。そうかもしれない。

——じゃあ、さっそく結花ちゃんもやってみようか——スイッチオン。

結花　あっ、制服がヘン。白だったら夏服だから半袖じゃなくちゃいけないのに……おっ！　唯が強い。ヨーヨーがデカすぎる。あーあ、やられちゃった。

——結花ちゃんにしてやってみたら？

結花　うん。ヨシ、行け！　だめだ、もう。唯の方が強いじゃん。これ、やっぱ唯が一番強くなってるみたいですね。

——やっぱり自分を思い通りに動かせない？

結花　そうですね。〝秘技・もどり鶴〟があったら、もっといっぱいやっつけられるのに。

——アハハ。そうだね。結花ちゃんがこの『スケバン——』をやってたのって、けっこう前の話になるけどあのイメージって、かなり強烈だったし、わりと引きずるっていうか、そういうのってない？

結花　うーん。やっぱ、『スケバン——』のイメージで見られる事は多いけど、それって私、嬉しいんですよね。あれは、すごく一生懸命やったし、それが認められたっていうか……、とにかくそんな感じで。ただ、私自身としては、だんだん少しずつ風間結花のイメージから変わっていけたらいいな、って思います。

——今度はどんな役をやりたい？

結花　いろいろやりたい。とにかく何でもやってみたいですね。フツーの女学生とか、石原真理子さんみたいな20代の大人の女の役とか……。

——そうか、うん。頑張ってね。結花ちゃんは、もともと女優志望だったの？　歌手としても活躍してるけど。

結花　歌手も女優も、両方やりたかった。どっちも好きだったし。それに、最初っから私、歌手と女優って、あんまり違わないと思ってたんですよね(笑)。ほら、アイドル歌手がドラマに出たり映画に出たりしてるでしょ。私もあんな感じがいいなって思ってたんです。だから、とりあえずはアイドル歌手になりたいな、とか思ってたけど(笑)。

——今、まったくそのままなんじゃない？

結花　そうですね。はい。今、すごく幸せで嬉しいです。

——仕事で、色々なところへ行くと思うけど、今まで行った中で一番面白かったのって？

結花　ニューヨーク！

——ふーん。怖くなかった？

結花　怖かった。行く前から〝ニューヨークは



「風間結花って、すごく頭いい娘だったでしょ。でも大西の方は全然ダメなんですよ」だそうです。



◀「今度は、あの体を動かすファミコンやりたい」と、さすがスポーツ好きの結花ちゃん。

➡「タカハシの顔は見たくないから出すな」という高知県・田島一晶君のリクエストに応えて今週は後ろ姿のみ。



怖い"っていうイメージが強くてね。行ってからも"いつ撃たれるか"なんて、いつもビクビクしてたの。
——折り鶴でも投げてやればいいじゃん。
結花　でも、向こうの人は「スケバン刑事」も知らないし。向かっていっても相手にされないですよ。折り鶴なんか投げたら「オー・ジャパニーズ・ナントカ」とか言って喜ばれちゃうんじゃないかな(笑)。
——でも、いつもそんなビクビクしてたんじゃ、ちっとも面白くなかったんじゃない？
結花　そうなんですけどね(笑)。でも、日本に帰ってきたとき、「あー、もう1回行きたいな」って思ったの。あんなに怖かったのに、どうしてなんだろうって、自分でも本当によくわかんないんだけど。
——今、休みがもらえたら、やっぱりニューヨークに行きたい？
結花　いや、やっぱりニューヨークは、もっと英語の勉強して、空手かなんか身につけてから行った方がいいと思う。それより、友達と一緒にディズニーランドに行きたい！　ずっと前から約束してるんだけど、まだ行けないの。
——仕事とかでは行ったことあるんでしょ。
結花　うん。すっごく面白かった。仕事じゃなければ、たぶん、もっと面白いんだろうと思う(笑)。
——月並な質問だけど、食べ物なんか、何が好き？
結花　くだものとか、ヨーグルトとか、タコ焼きとか……。
——タコ焼き？
結花　そう。タコ焼き、好きなんですよ。
——へー。なんかアイドルっぽくないね(笑)。結花ちゃんは大阪出身だから、あのフニャフニャっとした関西風のタコ焼きの方が好きなんでしょ？
結花　うん。でも東京のタコ焼きもおいしいのありますよ。周りが固くて、中がホクホクしてるの。屋台なんかで売られてるのが狙い目よ。
——関西風のタコ焼きって、なんかこうベチャベチャしてて僕なんか苦手なんだけど。
結花　そのベチャベチャがおいしいのよ。小っちゃな頃はあれが熱くて食べられなくてね、お父さんが広げてさましてくれるの。ほんと、おいしいんだから。ねえ(と、他のスタッフに同意を求める)。
——わかりました。僕が悪かったです。タコ焼きは関西が1番。東京は2番。と、いうところで、そろそろ時間もなくなってきたので、最後に今後の抱負とメッセージを。
結花　歌の方は今、『ミモザの奇蹟』で頑張ってます。6月1日には新曲も出ますので、みんな応援してね。あっそれから、発売中のLP『LE REVE』のなかには、私が初めて作詩した歌も入ってまーす。ヨロシクネ。あと、ドラマとか映画とかも、どんどんやっていきたいと思ってますので、これからも大西結花を温かい目で見守ってやってくださいね。
——今日はどうもありがとう。
　さて、次回予告です。いつもいつも簡単なヒントばかりなんで、今回はメチャ難しくいくぞ。「可愛い女の子です」どーだ、わからんだろ。



結花ちゃんサインプレゼント

毎度おなじみの直筆サイン色紙プレゼントです。結花ちゃんの持ってる色紙を、ファミ通読者10名にあげちゃいます。「これは欲しい」と思ったら、はがきに、君の住所、氏名、年齢、学年(職業)、このコーナーの感想を書いて、下の住所まで送って下さい。締め切りは次号発売日まで。当選は発送をもって——つまり、着いた人が当たりです。

〈あて先〉
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
「出前の大西結花ちゃんサイン欲しい」係

禁 KIN 断 DAN の NO

図書券 5000円
ファミ通チケット 2442ガバス

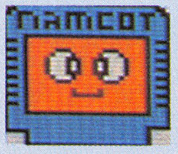
●独眼竜政宗 ©ナムコ

4人のかくれキャラに日本史の真実を見た!?

東京都　高橋文明　(会員番号901192)

霊験あらたか! かくれキャラ一覧表だ!

地震、大雪、日照りなどのあい間に出てくるのが隠れキャラ。出現条件と出現したあとの効果はこうなっているぞ。参考にしてね。

名前	条件	セリフ	効能
 めご	政宗が3つ目の国を攻め落とすことができると、その3番目に攻め落とした国のお姫さまが助けを求めてくる。助けてあげれば「お礼に」とお金やお米をくれる。こりゃあ、助けないテはないね。3番目に落とした国によってお姫さまも変わる。いろいろ試してみてね。	おねがい　あなたのためなら　なんでも　します　どうか　わたしをたすけて! きん　12000　こめ　12000　さしあげますから…… ありがとう　ございます　この　ごおん　は　いっしょう　わすれません	お姫さまは、助けるとお金、お米をくれるが、助けなければくれずじまい。3つ目に落とす国によって姫は変わり、姫によって持っているお金、お米の量は変わる。お金持ちのお姫さまを助けるようにしたいもんだね。
 お東方	なんの前ぶれもなく、いきなり政宗の母親が訪ねてくる。訪ねてきて、話を始める。話っていっても「ぺちゃくちゃ」と一方的に話しているだけ。これを聴いているだけで季節が過ぎてしまう。つまり1回休みということだ。出現する法則は決まっていない。	あーら　まさむね　げんき?　あたしも　すごーくげんきよ ぺちゃくちゃ　ぺちゃくちゃ　ぺちゃくちゃ　ぺちゃくちゃ　ぺちゃくちゃ　ぺちゃくちゃ ははうえ!　いーかげんに　しなさい!	政宗の母親のお東方は、いきなり政宗を訪ねてきて、「ぺちゃくちゃ」と話を始めるのだ。この間に、季節は過ぎてしまう。とっても迷惑な感じだけど、政宗の母親だもんな……。しょうがないガマンガマン。
 ばぐ	激闘編で一度奥羽を統一(つまりクリアーね)する。そして政宗二度目の20歳の春……。突然、小十郎が十小郎になったかと思うと、ばぐが出現する。このばぐは、政宗のステータスのどれかひとつの値を倍にしてくれる。どれが増えるかは、やってみてのおたのしみ。	91　きそ00　012やす046ぬ　しうきの・う　いぬねや　0043210 あーっ　いけね　こわしちゃったよ　どないしょ　どないしょ うわあ　ばぐったぞ　おーい　ぷろぐらまーさん　たすけてくれっ	突然、小十郎がさかさまで十小郎になっちゃった。その犯人がばぐ。十小郎を小十郎に直したあとで、おわびにと、政宗のステータスのうち、どれかを2倍の値にしてくれる。こんなバグなら大歓迎したいのだ。
 秀吉	奥羽統一までが最高の地位と思われていた政宗にも、日本統一のチャンスがあった。3周目の40歳の春に豊臣秀吉が顔を出す。このときの命令にそむけば、秀吉が攻め込んでくる。この秀吉軍を負かせばみごと日本統一、日本はキミのものだ。でも、とてつもなく強いぞ。	まさむね　げんきでやっておるか?　わしのところまで　ちょっとこい! よいこころがけだ　うん　まっ　これからのことについてはなしあいでもするか う　う　う　う　っ　このぶれいもの　おまえをたたきつぶしてやる!!	政宗の本当の目的は奥羽統一などという小さなものではない。本当の目的は日本統一だ。そのためには豊臣秀吉を負かさなければならない。秀吉のいいなりになるか、牙をむくか。政宗と相談して日本を統一するのだ。

秘技 HI GI TOP SECRET!

図書券 5000円
ファミ通チケット 2447ガバス

●松本亭の株式必勝学　©イマジニア

くれじっとさんとぴくちゃーさんを紹介しよう！

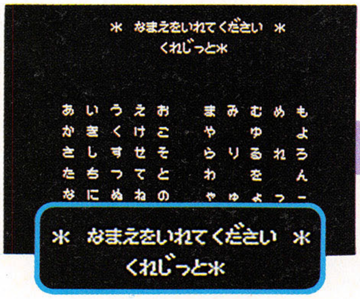
埼玉県　高野和之　（会員番号901216）

禁断のシークレットネームなのだ！

このゲームは、自分で好きな名前を入力してプレイが始められるのが特徴。登録する名前によって、とんでもない技が可能になるぞ。

スタッフクレジット

まずは、ひとつ目。ゲームを製作したスタッフのみなさんを紹介する、〝スタッフクレジット〟を見ることができる名前だ。それは〝くれじっと〟という名前。入力して〝おわり〟を選ぶと、つぎつぎとスタッフの名前が登場する。そのあと、名前が〝くれじっと〟のままでゲームを始めることができるぞ。



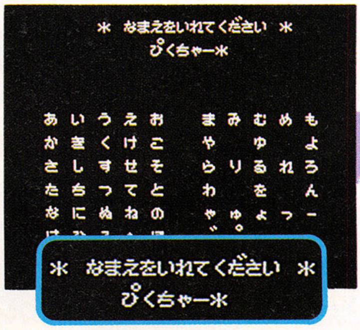
⬅すべての記録を消去したあと、名前を〝くれじっと〟と入力してスタート。



⬅おなじみの曲に乗って、スタッフの名前がエンエンと流れるのであった。

すべての絵を見る

そして、ゲームに登場するすべての絵が見られるのが、〝ぴくちゃー〟という名前だ。もう全部だからね、絵の数もモノすごい。これだけ見てると、もう1億円ためちゃって、ゲームを終わらせたキモチになってきちゃうもんね。すべての絵を見たあと、〝ぴくちゃー〟という名前でゲームを始められるよん。



⬅こちらも上と同様に、すべての記録を消し、〝ぴくちゃー〟と入力するだけなのだ。



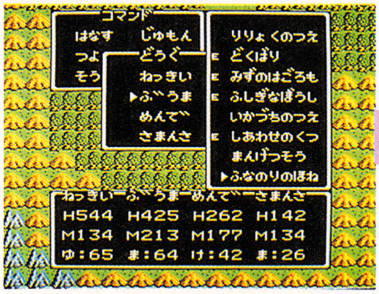
図書券 3000円
ファミ通チケット 1623ガバス

●ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…　©エニックス

なくなったへんげのつえがまた取れる！

茨城県　小薬篤司　(会員番員901193)

船乗りの骨を持っているメンバーをバシルーラしよう！



➡まず、使い終わった船乗りの骨を、勇者以外の人に持たせておこう。



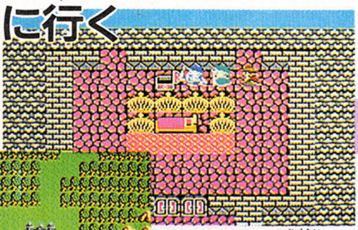
➡そして、骨を持たせておいたメンバーをバシルーラではねとばす！

8号で、へんげのつえを2本取る方法を紹介したけれど、あの方法はへんげのつえを船乗りの骨と交換する前じゃないとできなかった。

でも、今回のこの方法を使えば、たとえゲームをクリアーしたあとであろうと、もう一度へんげのつえを取ることができるのだ。

さあ、今からでも遅くはない。君ももう一度へんげのつえを手に入れるのだ。

そのままもう一度へんげのつえを取りに行く

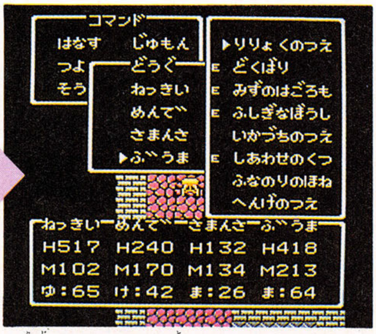




⬅⬆そのままの状態で、へんげのつえがあった場所にもう一度取りに戻ってみよう。



⬅宝箱は開いたままだったけど、中からはもう一度へんげのつえが出てきたぞ！



⬆無事へんげのつえを取ったあとは、アリアハンに戻ってパーティーを組み直せば、はいこの通り。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1165ガバス

●ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…　©エニックス

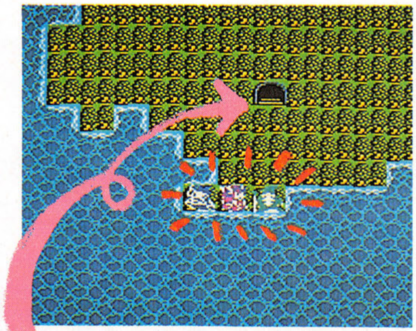
いきなり強敵が出現するポイント！

東京都　斉藤浩一　(会員番号901194)

この付近だけちょっと強いモンスターが出現するぞ!!

ノアニールの西の洞くつから、歩いて3秒ぐらいの場所、写真の場所ね。ここらへんで、うろうろしているとモンスターが出現するんだけど、このモンスターがちょっと強いのだ。

くわしくいうと、そのあたりで出現する本来のモンスター達とは、少し違うモンスター達が出現するので、ちょっと手強いというわけなのだ。



これはノアニールの西の洞くつね



図書券 2000円
ファミ通チケット 1205ガバス

●ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…　©エニックス

はまっても動きまわる遊び人

福岡県　渋田泰幸　(会員番号901195)

How to はまり技

うまく時間が止まったら、パーティーアタックで、パルプンテをとなえたメンバーを“しに”にする。





これは8号で紹介した、パルプンテを使ってはまる技の応用技だ。

パーティーの中に遊び人を入れて、はまり技を実行しよう。

すると、他のメンバーがはまっているにもかかわらず、遊び人だけはいろいろな行動をし始めるのだ。

やはり遊び人は普通の人とは違うんだね。

でも遊び人は動きまわる





⬆遊び人は動けても、やはりはまっていることにかわりはないので、あとはリセットのみ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1223ガバス

●ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…　©エニックス

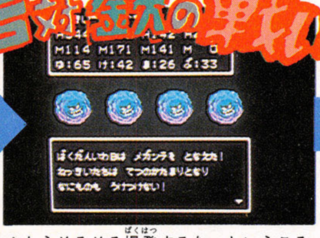
爆弾岩をまったくの無能に！

滋賀県　寺田好孝　(会員番号901196)

岩対鉄の戦い　もはやただのザコ



⬆まずは、爆発しないていどに、軽くダメージを与えていこう。



⬆もうそろそろ爆発するな、というころになったら、すかさずアストロン。



⬆鉄のかたまりになっているあいだに、爆弾岩にMPを使いきらせれば勝ちだ!!

ダメージを与えるとメガンテをとなえだす爆弾岩というモンスターがいる。

へたをするとパーティー全滅ってこともあるやっかいなモンスターなんだけど、アストロンをうまく使ってMPを使い切らせればもう怖くないぞ！

図書券 2000円
ファミ通チケット 1035ガバス

●ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…　©エニックス

女王様の寝室にて……

広島県　足利幸治　(会員番号901197)

夜中にイシスの女王様の寝室に行くと、めしつかいが寝ているので、前からふたり目に話しかけてみよう。

普通は「きゃー！　男よ！」とさわぐだけだけど、パーティーが全員女性だと、そのあとで「と思ったら、違うのね。ごめんなさい」と謝るぞ。

ここはイシスの女王様の寝室♡



⬅メンバーにひとりでも男がいると、ここまでしか言わない。

パーティーが全員女性だとこーなる



⬆でも、全員女だとこんなことを言うのだ。夜中だから、寝ぼけてたんだろうね。

図書券
5000円
ファミ通チケット
2500ガバス

●ナポレオン戦記 ©アイレム

パスナンバー大公開なのだ!!

秋田県　高橋　満　(会員番号901198)

ナポレオンも知らなかったパスナンバーなのだ！

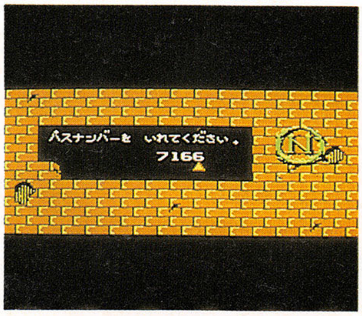
一	二	三	四	戦場
0〜9	0・2・4・6・8	0・4・8	0・1・4・5・8・9	イタリア
			2・3・6・7	アウステルリッツ※
		1・5・9	0・1・4・5・8・9	エジプト
			2・3・6・7	スペイン※
		2・6	0・1・4・5・8・9	アウステルリッツ
			2・3・6・7	イタリア
		3・7	0・1・4・5・8・9	スペイン
			2・3・6・7	エジプト※
	1・3・5・7	0・4・8	0・1・4・5・8・9	オーストリア
			2・3・6・7	ライプチヒ※
		1・5・9	0・1・4・5・8・9	ロシア
			2・3・6・7	ワーテルロー※
		2・6	0・1・4・5・8・9	ライプチヒ
			2・3・6・7	オーストリア※
		3・7	0・1・4・5・8・9	ワーテルロー
			2・3・6・7	ロシア※
	9	0・4・8	0・1・4・5・8・9	イタリア
			2・3・6・7	ライプチヒ※
		1・5・9	0・1・4・5・8・9	エジプト
			2・3・6・7	ワーテルロー※
		2・6	0・1・4・5・8・9	アウステルリッツ
			2・3・6・7	オーストリア※
		3・7	0・1・4・5・8・9	スペイン
			2・3・6・7	ロシア※

注　※印は、十〜千のケタの中に0もしくは1が含まれているとイタリアから始まる。

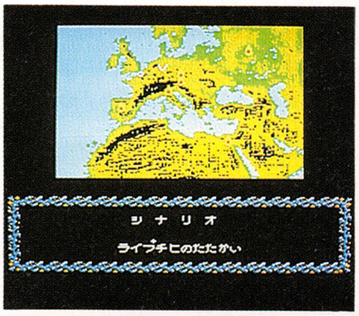
『ナポレオン戦記』のパスナンバーを一挙大公開するぜっ!!

上の表は、そのパスナンバー全対応表。どーやって使うかっていうと、対戦したシナリオを決めて、数字をあてはめていくだけ。

注にもあるように、千のケタ、百のケタ、十のケタのどれかに0が入っていると〝イタリアえんせい〟のシナリオから始まることがあるから、いろいろ試してみてくれたまえ。



←ヨーロッパ統一を成功させるには、しっかりした戦略が必要なのだ。これ当然。



←しかし、兵士の数は多いにこしたことはない。戦いは常に有利にすすめたいね。

パスナンバーの千のケタの秘密だ

千のケタの秘密をここであばこう。千のケタは、味方の軍の数に関係している。味方の数をふやそうと思ったなら、千のケタの数字を適当に上げてみればいいぞ。ただし、ふえないときもあるから、いろいろ試してみてね。

パスナンバーの百と十のケタの秘密だ

それでは、百のケタと十のケタは、いったいどういう役割をしているのだろうか？

答えはカンタン。どこが戦場になるのか？つまり、どのシナリオで戦うのかをチェックする役割をしているのだ。

上の表で見てみればわかるとおり、百のケタが1、十のケタが1という組み合わせではかならず〝ロシアえんせい〟が選ばれる。この2ケタの数字に0がまじった場合は、〝イタリアえんせい〟（はじめから）になるのだ。

あんまり意味がない一のケタの秘密だ

じつをいうと、一のケタの数字がどういう役割を果たしているのかは、まだ不明なのだ。天候や自軍の兵隊の数といった、細かいところを調整しているようだ。この数字の変化によって、シナリオが変わることもまれにある。

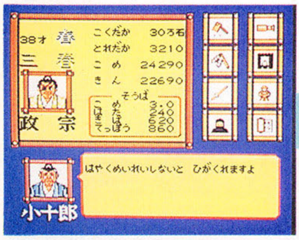
図書券 1000円
ファミ通チケット 955ガバス

●独眼竜政宗 ©ナムコ

すねちゃう小十郎、かぁわいー♡

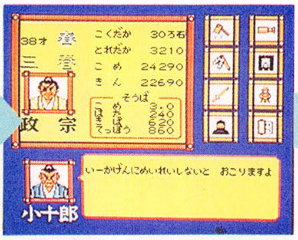
千葉県　高屋広樹　(会員番号901199)

まだダイジョーブ



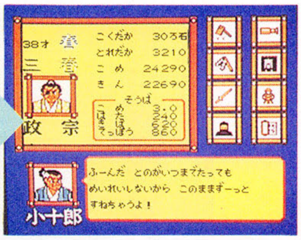
↑まだ、ダイジョーブ。顔にえみがこぼれています。さすが人間ができてる。

顔がひきつる



↑だんだん顔がピクピクッとひきつってまいりました。ほれ、ほれ、ほれ。

ごめん、ごめんね



↑ありゃりゃ、すねちゃった。ごめんね、からかいすぎたね。小十郎ちゃん。

政宗の忠実な家来、小十郎。こんなに立派に尽くしてくれる家来だったら、一家にひとり欲しいもの。

しかし、いかに温厚で忠実な家来小十郎といえども、彼も人間。当然怒ることもある。

政宗の命令を待っている小十郎に何も命令せずに、ボタンを押さずに待つ。小十郎がイライラして怒って、あげくのはてにはすねちゃうぞ。

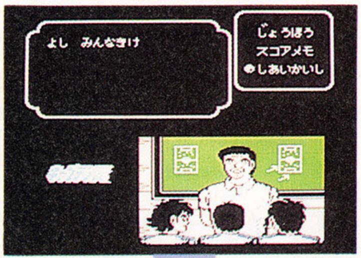
図書券 1000円
ファミ通チケット 955ガバス

●キャプテン翼 ©高橋陽一/集英社/テレビ東京/テクモ/土田プロ

ふてくされて寝ちゃう実況アナ!!

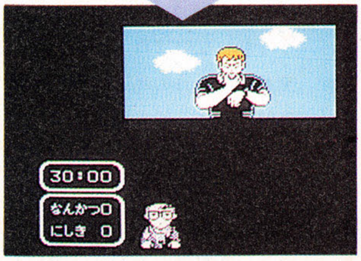
佐賀県　大江政幸　(会員番号901200)

試合開始!!



←"しあいかいし"を選んで、試合を始めるのだ。気を引きしめて。

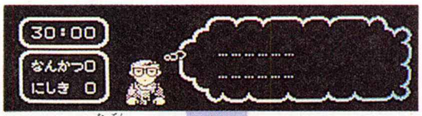
なにもしないのがコツだ!!



←審判がホイッスルをふいて、試合開始。でもこのまま放っておく。

いつも白熱する試合を中継してくれるアナウンサーが寝てしまうのだ。つばさくん率いるなんかつのチームのミーティング終了後、試合開始を選んで、そのまま放っておけばいいのだ。でも最後には怒ってしまうけどね。

いねむりしちゃった?



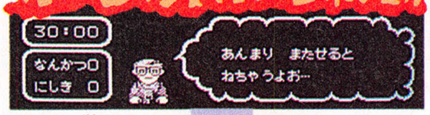
↑はじめは無言。いねむりしてるのかなぁ。なんてね。

Aボタン押そうかな



↑Bボタンや✚ボタンじゃダメなのだ。わかるね。

ねちゃえ、ねちゃえ!!



↑さらに放っておくと、"ねちゃうよお"だってさ。

あらホントに寝たの?



↑あらら、ほんとにねちゃったよ。困っちゃうなあ。

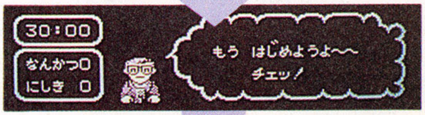
こら熟睡すんなよ

本気で寝るヤツ



↑あっ熟睡しやがった。人がサッカーやってんのに。

試合再開しようかな?



↑じゃあ、そろそろ試合開始してやろうかな。でも。

怒り出してしまった!



↑そうこうしていると、だんだん怒り出してきたぞっ。

インチキ、インチキ!!



↑あーあ、本気で怒り出しちまったよ。困ったね。

図書券
3000円
ファミ通チケット
2388ガバス

●ジャンボ尾崎のホールインワン ©HAL研究所

パターでチョコチョコ100アンダー!?

東京都　向井伸　(会員番号901201)

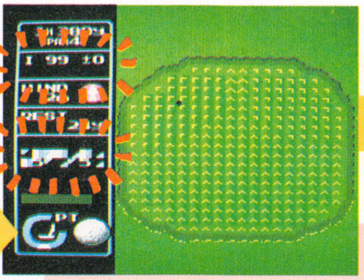
おめでとさん!

トーナメントで勝負!



⬅トーナメントのモードでしか、この技はできません。ご注意を。

140打ぐらい打つ



⬅画面のショットカウンターは99で打ち止め。さらに変な表示が出現。



⬆いちど100アンダー出せば、優勝はいとも簡単だぜ。

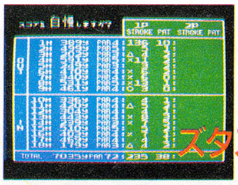
1 DAY、4 DAY、どちらでもいいからトーナメントモードを選択する。ホールをどれかひとつ選んで、そのホールのパー(ちなみに1ホールは4)プラス129打数以上をバカスカバカスカ打ちまくる。まあ、140打ぐらい打てばまちがいなし。パターでチョコチョコ打ちまくってりゃ楽チンかもね。

さて、そのあとボールをグリーンにオン。ファンファーレも華々しく、さらにパターでボールをカップイン。これでもう、ナゼか100アンダー、順位はトップだから不思議だ。



3ケタのストロークなのに

⬅と、とんでもねー成績! 世界のプロと争う資格、なし! と思いきや……。



ズタズタの成績で

⬅すべてのホールを回った結果がこれだ。もーズタボロの成績ね。救いよーなしだ。

➡ところが、順位のボードを見ると、なんと100アンダーでダントツだあ!



こりゃスゴイ

なぜかトップなのだ

➡だが、順位表のスコアはダントツ。他者を大きくひきはなすスゲエ成績。



ホントにスゴイ

栄冠を手に入れちゃった

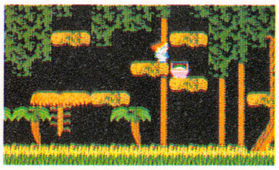
図書券
2000円
ファミ通チケット
1853ガバス

●ワードナの森 ©タイトー

せまいところをかんたんにくぐる!!

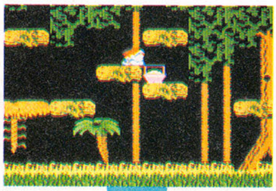
山梨県　後藤洋二　(会員番号901202)

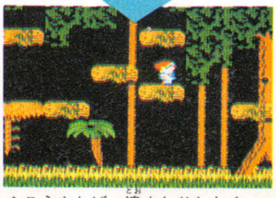
あれ欲しいなあ



コントローラーIの
✚ボタンの
下を押しながら
Aボタンを押して
ジャンプ

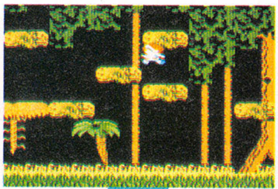
ほら、くぐれちゃった

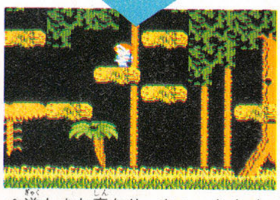




⬆こうやれば、遠まわりしなくってもアイテムが取れるんだぜ。

上にもいけるよーん





⬆逆もまた真なり。ちょっとタイミングがつかみにくいけどね。

『ワードナの森』には、通れそうで通れないフロアがいっぱい。でも、身長分の高さのすきまがあれば、どこでも通れるのだ。

すきまにはさまりながら、いきたい方向へ✚ボタンを押しながら、Aボタンで小きざみにジャンプすれば、ふつうに遊んでいると通れないようなすきまが通れるのだ。これで、いろんなところに隠れているボーナスポイントを見つけることがかんたんにできるってワケだァッ!!

図書券 3000円
ファミ通チケット 2452ガバス

●怒II ©ケイアミューズメントリース

コンティニューコマンド発見っ!!

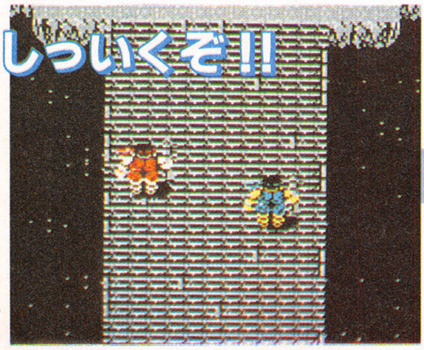
徳島県 山瀬俊治 (会員番号901203)

エンディング画面を見るために、どーしても必要なのがコンティニューなのだッ!!

それがあの超ムズカシの『怒II』にあったのだ。どーだいうれしいだろう。

プレイヤーI、プレイヤーIIどちらでも使える。どちらかひとりがゲームオーバーになったら、操作していたコントローラーのボタンをＡＢＢＡＡＡＡＡＡＡＢと押すのだ。

ふたりが同時にゲームオーバーになったり、もたもたしていたりするとできないぞっ!!



➡だいたい、はじめって妙に元気があるんだよな。長続きしない。



⬆うげーッ!! やられてしもうた。ゲームの中じゃよくあることだが残酷。

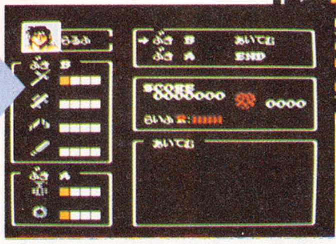


操作している
コントローラーの
ABボタンを
ABBAAA
AAABと
順に押す

⬆やったー!! 命がいくつもあるってこういうことなのかなぁ。よーし、再びいくぞっ!!

コンティニューすると
アイテムはなくなります





⬆コンティニューする前(生前)は、アイテムをちゃんと持ってました。

⬅コンティニューしたら、アイテムがなーんにもなくなっちまった。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1752ガバス

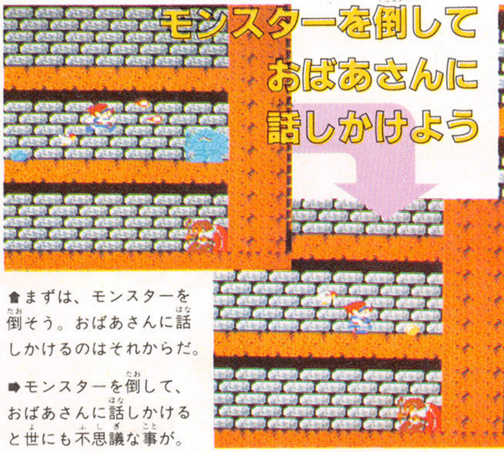
●ワードナの森 ©タイトー

おばあさんの七不思議なのだ!!

兵庫県 山下信二 (会員番号901204)

『ワードナの森』には、とてもでっかい屋敷があるのだ。その屋敷の中には、おばあさんがいる。とまあ、ここまではあまり不思議なことはない。

ここでふつうはおばあさんに話しかける。しかし、それではなにもおきない。が、上のモンスターを倒してからおばあさんに話しかけてみよう。と、おばあさんが、壁の向こう側へと連れていってくれるのだ。なんて親切なおばあさんなんでしょ。



⬆まずは、モンスターを倒そう。おばあさんに話しかけるのはそれからだ。

➡モンスターを倒して、おばあさんに話しかけると世にも不思議な事が。



⬆ズズズッ。とばかりに厚い壁をすり抜けてしまうのだ。フシギー。

⬅やっはっは。おばあさんには親切にしろという神のお告げか?

図書券 **3000円**
ファミ通チケット **1773ガバス**

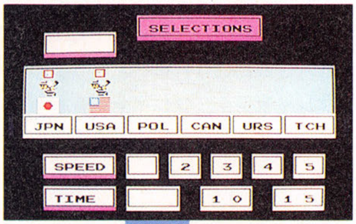
●アイスホッケー ©任天堂

アラ、首だけになっちゃったよーん!

神奈川県　都合健太　(会員番号901205)

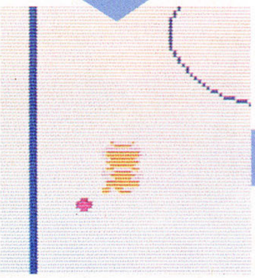
この技にはジョイスティックが必要です。持っていない人はできません。あしからず。
まず、普通にゲームをスタート。自分のキャラがパックを持っていないときに、コントローラーⅠの✚ボタンの左と、ジョイスティックのレバーの右を押しながらAボタンを押すと、その選手は首だけになっちゃうのだ。
そのままで動いたりもできるけど、Aボタンを押したり体当たりすると、もとに戻るよ。

2人用でスタート!!



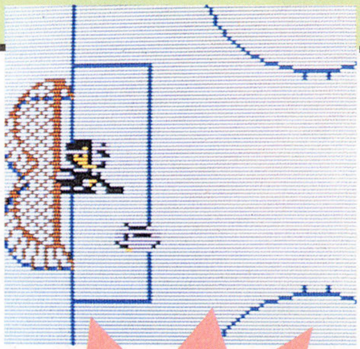
➡別に一人用でもいいんだけど、この方が簡単だから。

パックを2P側に持たせ



⬅とにかく、自分が動かせる選手がパックを持ってないことが条件だ。

コントローラーⅠの
✚ボタンの左と
ジョイスティックの
レバーを右に押しながら
Aボタンを押す



⬅ジェイソンと生首。なんとすばらしいとりあわせではありませんか！



図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1130ガバス**

●ガンスモーク ©カプコン

乗ってた馬はどこに行ったの?

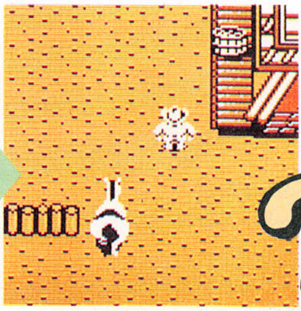
岐阜県　河内　渉　(会員番号901206)

馬に乗ると、歩くスピードが速くなるのかな、と思っていたんだけど、なんと、主人公の弾よけにしかならないらしい。かわいそうな馬……。
さて、その馬に乗ってるときに、また馬を買うと、今まで乗っていたやつが消えて、再び後ろから走ってくるのだ。ま、それだけの技なんだけどね。
ところで、この馬に乗ってるときって、ケツの大きなおっさんが歩いてるように見えない?



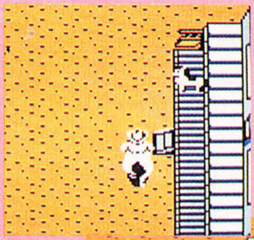
また馬を買うと



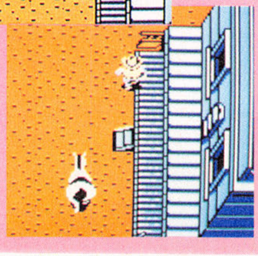


乗ってた馬はどこへ?

馬アイテムを取っても同じだよ



⬅おお、また馬がいた。こいつもつかまえて、あとで大橋巨泉に売ってしまおう。



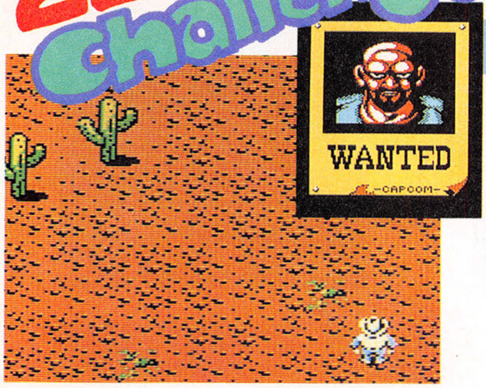
➡いきなりケツがしぼんで、いや、馬が消えて、また後ろから走ってきたぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1610ガバス

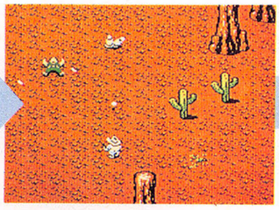
●ガンスモーク ©カプコン

遠回りでも馬が欲しいってキミに!!

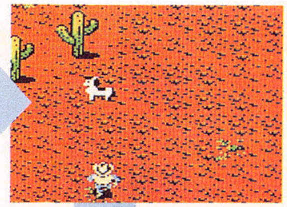
東京都 丸山洋司 (会員番号901205)



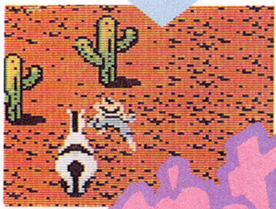
←2面はこのスキンヘッドがとりしきるサボテン砂漠ゾーン。



←馬欲しさに、見つけた手配書もワザと取らない。



←2面、第2周目。ホラ、お馬さんが出現したゾ。



←ヒラリととび乗り、今度こそクリアー。

少々の危険は覚悟の上だ、ワタシャ何が何でも馬が欲しい! それもタダで!!という人にオススメしたいテクニック。

2面で手配書をムシして、2周目をスタートさせれば、ホラ! お馬さんの登場だーい。パカランパカランと進めっ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1501ガバス

●横浜港連続殺人事件 ©データイースト

ヘンな外人ロバートの全行動パターン!

広島県 長島 仁 (会員番号901206)

8号で報告した、神出鬼没のロバートの秘技、その応用編だい。

フィヨルドでメモを入手したら、いろんなところへ出かけていって、メモをあたりの人に見せまくる。領事館でしか会えないハズのロバートが、いろんな所に顔を出す。このメモになんか文句でも?

山下公園でデート!?



←超有名な、あの山下公園にも出現。ワリとミーハーな外人だ。

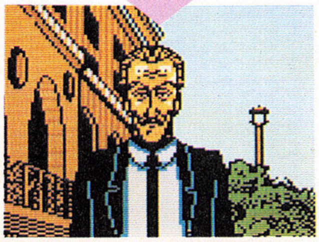
今日は宝石のお買い物デス



←領事の給料は、ハッキリ言っていい。宝石も買えるイキオイ。



←ホテルの前で、手に入れたメモをあたりの人に見せる。



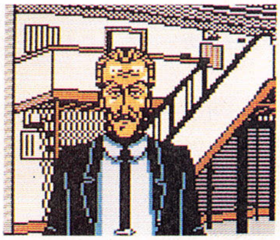
←ホラ、ロバートが出てきたぞ。領事館から出ないハズなのにね。

海を見ていたロバート



←事件はここからはじまった。問題は山下埠頭にも出現する。

重要参考人になっちまうぞ



←野毛山さんのアパートの前。ここにいるとヤバくないの?

中華街で食いだおれ



←肉まんでも買いに来たのかロバート!? 記念写真ふうだ。

今日は休日野球観戦!?



←野球を見にきたのか? 今はそんなときじゃないでショ。

図書券
3000円
ファミ通チケット
2250ガバス

●ファミリーサーキット ©ナムコ

スプリントレースで好きなコースを走るっ!!

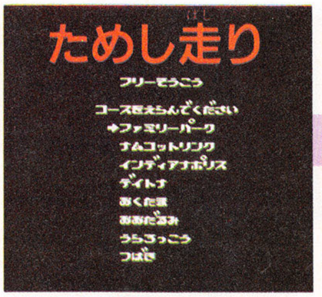
大阪府　岩崎由紀雄　(会員番号901209)

スプリントレースの第1戦で好きなコースが選べるぞ。選べるコースは、フリー走行で選択可能な40コースならばどれでもオーケーだ。

まず、あらかじめフリー走行で走りたいコースをためし走りするのだ。1周してきたらピットインして、フリー走行を終了する。

あらためてスプリントレースに参加して、クラスを選び、コントローラーIのスタートボタンとAボタンを同時に押す。コース名が出ずにレースが始まれば成功。好きなコースで優勝をもぎとったれい!!

フリー走行でためし走り



➡フリーそうこうで好きなコースを選ぼう。ためしにファミリーパークを。

1周したらピットインするのだっ!!



➡1周したら、ピットインして"フリーそうこうしゅうりょう"を選ぶ。

スプリントレースを選びながら……



➡スプリントレースでクラスを選ぶ。だれと走りを競いたいかで選ぶといいかもね。

コントローラーIのスタートボタンとAボタンを同時に押す

するとっ スプリントレースでファミリーパークがっ!!



➡スーパーAクラスなのに、ファミリーパークを走れるのだッ!! これなら楽勝!!

図書券
2000円
ファミ通チケット
1653ガバス

●ファミリーサーキット ©ナムコ

大胆な走りだぜ"かけきよ"

埼玉県　佐山雅夫　(会員番号901210)

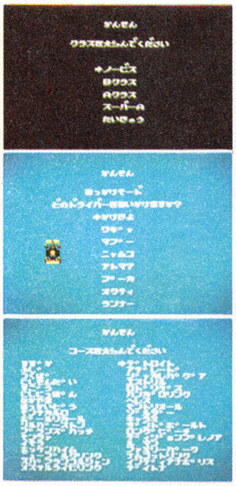
何があろうともセオリーを忘れずに走るコンピュタカーのあらさがしをしてみました。

そういうインチキをするのは、"かけきよ"、"プーカ"など。ノービスクラスの連中に多い。

ところは"デトロイト"。急なヘアピンカーブを抜けた直後の右カーブで、"かけきよ"は、コースを左へ大きく離れる。

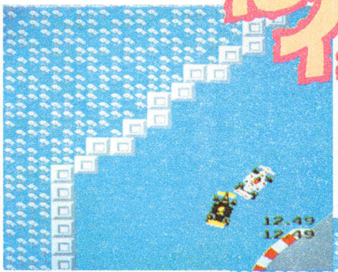
縁石に"かけきよ"はのりあげてしまうけれど、コンピュータカーはクラッシュしないのだ。ね、結構ヘンでしょ。

他のコースでもこんなズルをするヤツがいるかも。調べてみるといいかも。



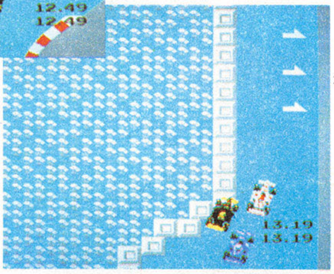
ノービスクラスの"かけきよ"と他7人をえらび、デトロイトを走れっ!!

だいたんなインベタ!!



⬅単にコースをハミ出たのではなくコースを直線的に走っているのだ。速いゼッ!!

黒い車が"かけきよ"



➡縁石に乗り上げてもコンピュータカーはクラッシュしないのだ。ズルイよなあ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1999ガバス

●ファミリーサーキット ©ナムコ

いるべき人がいなくて、変な所に人がいる!?

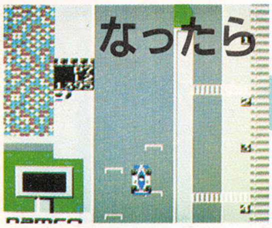
島根県　原田裕次　(会員番号901211)

いるべき人がいない編

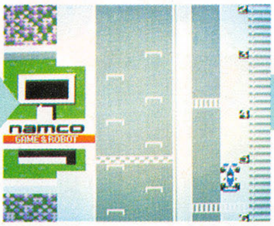
なんでレーサーは、あんなに命がけで走るのだろうか？やはり、完走してチェッカーを受ける(ゴールインする)という目標があるからこそだろう。それなのに、ああ、それなのに……。チェッカーがいないなんて寂しいよな。

スプリントレースのスーパーAクラス決勝レース

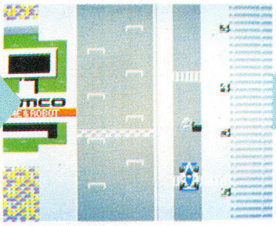
ラストラップになったら



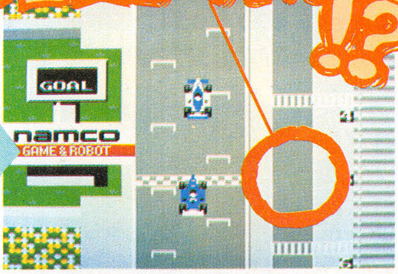
ピットイン!!



ゴールを目指せ!!



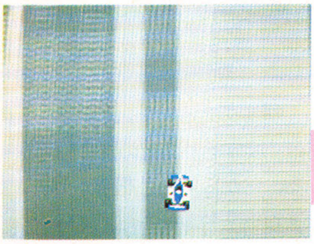
チェッカーがいない!?



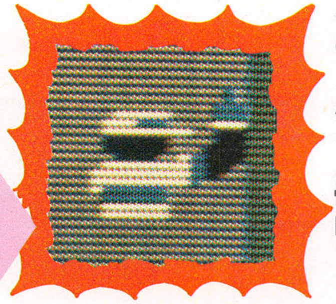
変なところに人がいる編

ちょっとしたアソビ心でピットを通過してみたことのある人って多いと思うんだけど、ピットを全開で通過するときに画面の右上をみてみよう。見たこともない人が立っているぞ。あんた、ダレ？

全開でピット通過!!



画面右上に注目!!



あんた誰!?

いなけりゃいけない人がいなかったり、とんでもない所に人がいたりするのだッ!!

まず、いない人の方。スプリントレースのスーパーAクラスの決勝レースで、あと1周でゴールインというときにピットイン。コンディションを見たあと、そのままゴールインすると、チェッカーフラッグを振る人がいないっ!!　コノヤローなにさぼってるんだよーん。

で、いる人の方。どのコースでもいいけどピットを全開で通過しよう。このとき、画面右上に注目。知らない人がいるぞー。

図書券 1000円
ファミ通チケット 835ガバス

●ナポレオン戦記 ©アイレム

高らかに鳴りひびくファンファーレ

埼玉県　小島保文　(会員番号901212)

チャチャチャ～

カートリッジを差して電源を入れると、画面にタイトルが表示されてテーマ曲がなる。『ナポレオン戦記』もそうなっている。しかし、コントローラーIのどのボタンでもいいから押しながら電源を入れると、タイトルが出ずにテーマ曲だけがなるのである。音楽だけもたまにはいいね。

ふつうはタイトルが出てテーマ曲が鳴る



⬅タイトルのわくがナポレオンの帽子みたいで、お気に入りなの。

コントローラーIのボタンをどれかひとつ押したままでリセットボタンを押す

まっくろな画面なのだ

⬆べつに手抜きしてるわけじゃないぞ。こういう画面なんだからな。

図書券
3000円
ファミ通チケット
2152ガバス

●ファイティングゴルフ ©エス・エヌ・ケイ

ホールインワン初体験しまショ

東京都　河原　孝　（会員番号901213）

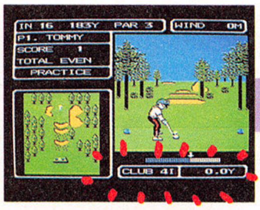
どんな人でも絶対にホールインワンを決められる方法なのだ。試合モードはプラクティス。ゴルファーはバーディートミー。コースはジャパニーズの16番ホール。そしてクラブは4番アイアンだ。すべてのデータを一定の条件に整えてフルパワーでショットをブチかませば、なにがなんでもホールインワンなのだ。まずはお試しあれっ!!



⬆➡まずはプラクティスモードを選び、バーディートミーでプレイ。

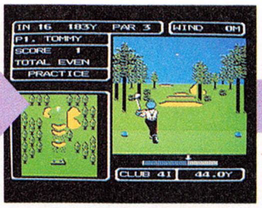
⬅そしてコースはジャパニーズの16番ホールを選ぶ。ここじゃなきゃダメ。

狙いを定めて4番アイアンで



⬅クラブは絶対4番のアイアンを選ぶのだ。

よしっ、このタイミングッ!!



⬅ここがカンジン。パワーメーターはフルにしろ。



⬅プラクティスでは風が吹いていないから、条件を満たせば大成功。

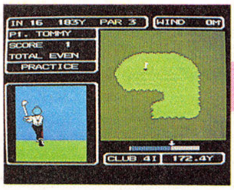
図書券
3000円
ファミ通チケット
2348ガバス

●ファイティングゴルフ ©エス・エヌ・ケイ

ホールインワンしてNEXTホールへ

千葉県　橋本直也　（会員番号901214）

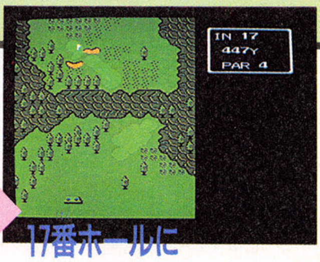
（上からつづく）16番ホール・ホールインワン!!



⬅上の技を試したあと、続けざまに試せる技だ。



⬅おみごとホールインワンが決まったら……。



17番ホールにムリヤリ行かされるのだ

プラクティスモードというものは、文字通り練習のために存在する。だからコースを回ったりはできないモードなのだ、本当はね。

だがしかし！　プラクティスでもコースを回る方法がめっかったのねん。これもお試しあれっ。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1850ガバス

●ファイティングゴルフ ©エス・エヌ・ケイ

ゴルファーにだってサウスポーはいる

和歌山県　岩根正幸　（会員番号901215）

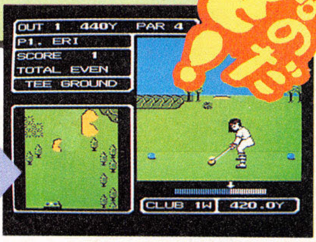
これは知っておくと、とっても便利なコマンドなのだ。ゴルファーが右きき、左きき、どちらでも自由にショットしてくれる。コース選択画面で右のコマンドを入力するだけで左ききだ。



⬅これがコース選択画面。このときに入力をする。

コース選択のとき
コントローラーⅠの
✚ボタンの左を押し
コース選択をする

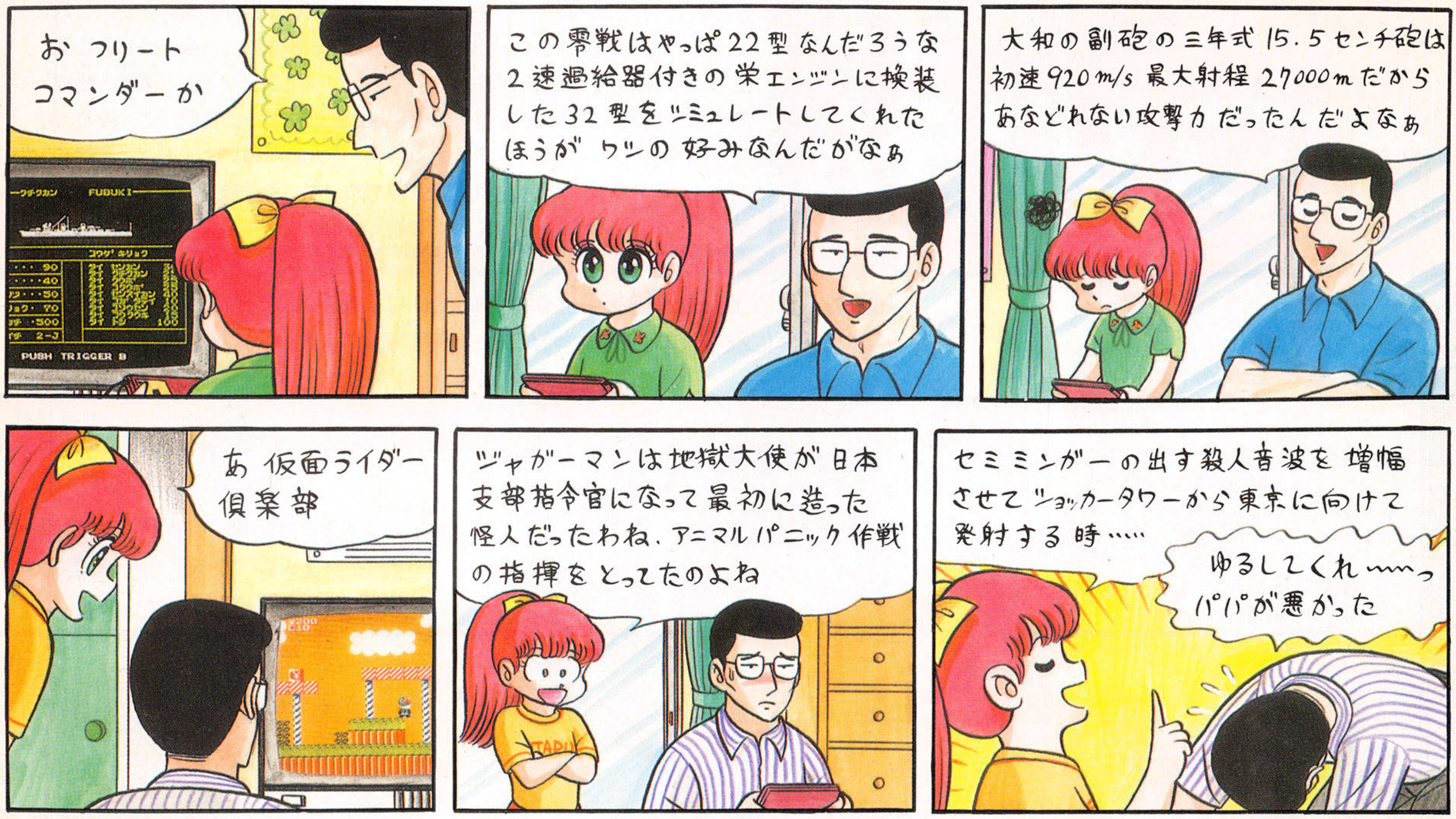
左ききなのだ!



⬆サウスポーのキミにはだんぜん有利ね。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。そのガバスを集めるには、禁断の秘技に応募するのがいちばんだ。

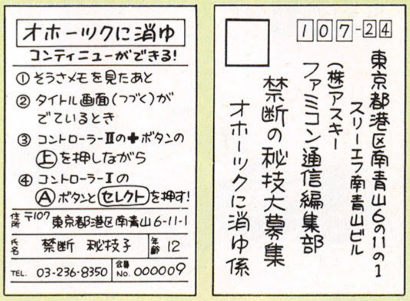
禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には、編集部が決めた番号を登録したカッコイイ会員証もプレゼントしちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、はがきにキミの会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、他の雑誌に載っていないもの、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのないもの、そして、キミ自身が見つけたものに限る。これだ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の〝はがきの書き方っ！〞をよく読んで、送ってくれ!!

はがきのかき方っ!

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持っている人は自分の会員番号を、ない人は会員番号のところに〝なし〞と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして、会員証を送ります。



あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係

ファミコン通信 ガバスシステム

●ガバスシステム

これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスチケットが集まれば、そのプレゼントがキミのものになるのだ。

●チケットの入手方法

右のページに並んでいるのが、毎号キミのものになる補助券ガバス。まずはこれをためておこう。そして、キミがファミコン通信の"禁断の秘技"や"町内会"などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!）。編集部からは金色に輝くガバスを贈るぞ。

ガバスを貯めたら、好きな物を持ってってちょッ！

さて、ガバスを集めてもらえるプレゼントは、このページに紹介しているモノたちだ。

●応募方法　キミがガバスアイテムを手に入れるためには、まず、そのアイテムのところに表示されている数のガバスチケットを集めることが必要だ。チケットが集まったら、右のページの右上にある応募券に必要事項をすべて書きこみ、集めたチケットといっしょに編集部あてに送ろう。キミの応募券が届きしだい、品物を贈るよ。ただし、1.2.3 番の品物は、毎週抽選で30人ずつに送るからね。それから、今号の応募券は、今号の発売日から2週間めの日まで有効だ。それ以後に応募する場合は、次号の応募券が必要なのだ。

注意　1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から贈られた金色のガバスが必要になります（補助券ガバスだけで応募することはできません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募の締め切りは、1988年５月20日到着分までなのだ！

10号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

誰も知らない最新情報も載っている！

謎のゲー○未確認情報

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ファミコン通信編集部
ガバスでもらうプレゼント係



1 水野店長の色紙　17ガバス

2 ファミ通バッジ　50ガバス

3 ベーしっ君の色紙　500ガバス

4 ファミ通カンペンケース　780ガバス

5 ファミ通Tシャツ　1680ガバス

6 ディスクカードソフト　1800ガバス

※定価が4000円以上のソフトは、2900ガバス必要です。ディスクカードの種類は選べます。

7 ファミ通電卓　1980ガバス

8 カートリッジソフト　2900ガバス

※カートリッジの種類は選べます。

9 アスキースティック ターボジュニア　2900ガバス

10 ファミコン3Dシステム　4000ガバス

11 アスキースティックII ターボ　5000ガバス

12 ラジコン サンダーショット　7800ガバス

13 ディスクシステム　9800ガバス

14 ファミコン本体　9800ガバス

15 セガマスターシステム　11200ガバス

16 ソニーウォークマン（WM-51）　11800ガバス

17 PCEngine　16500ガバス

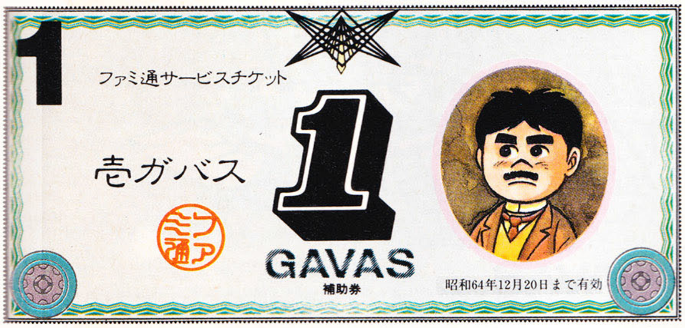
これがキミのガバスチケットだ！

今回のクイズの答え　5月20日号

謎のゲー○未確認情報

お名前		※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	○番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてもけっこうです。



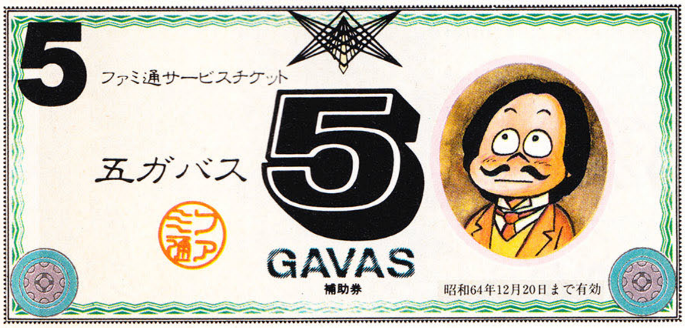














ガバスは切りとって大切に保管しよう!!

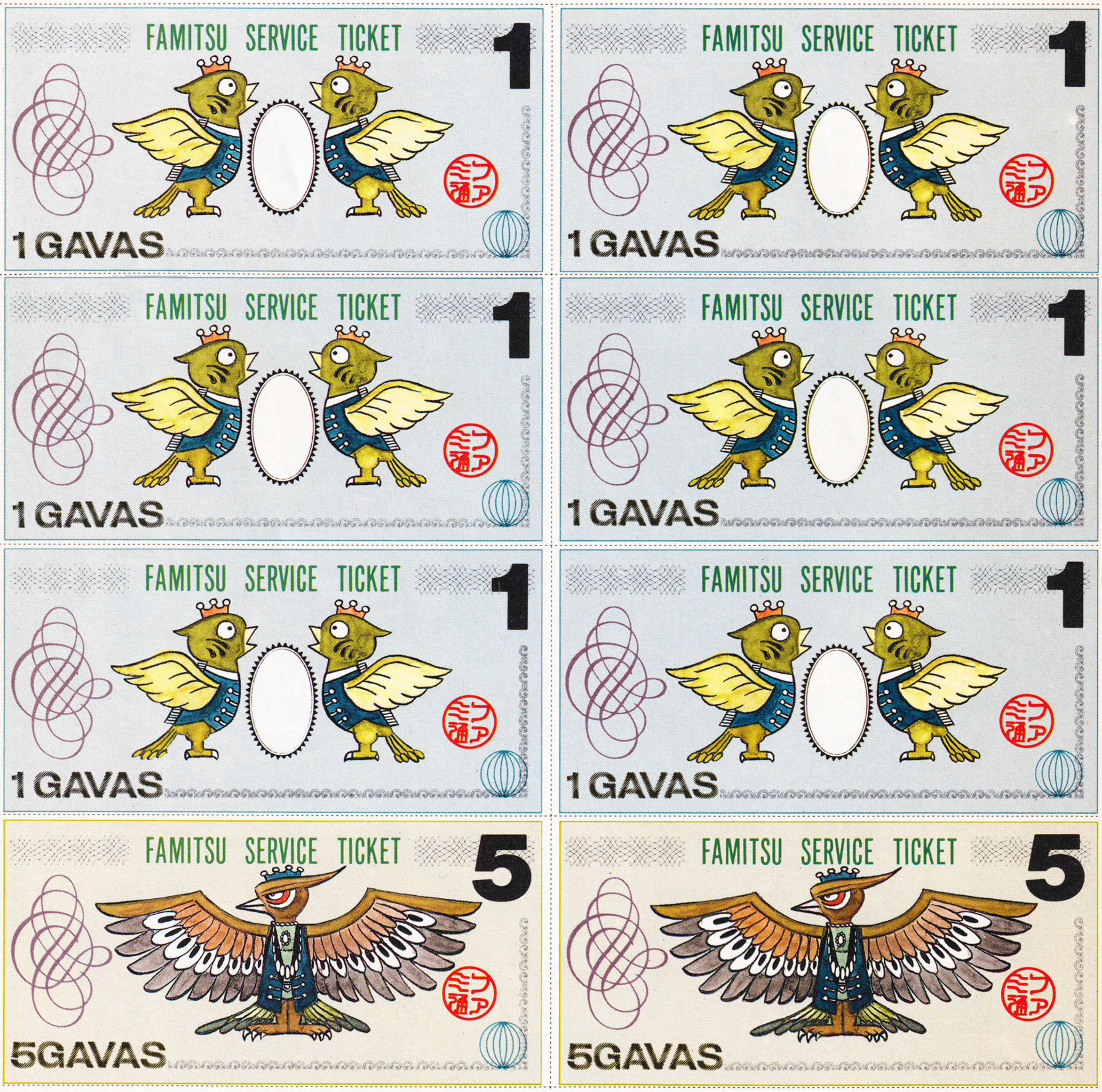
※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント応募券⑩
締め切りは1988年5月20日
5月20日号

ご住所	□□□-□□ 都道府県 市郡区
お名前	
電話	(　　　)　　―

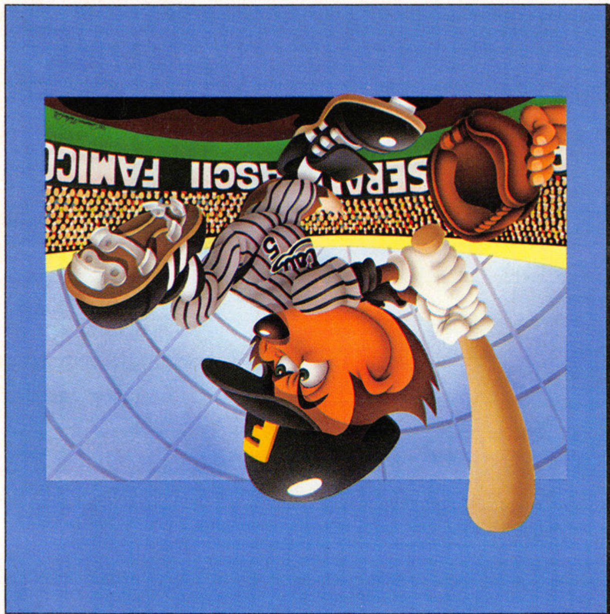
GAVAS

ガバスの便利なところって、欲しいアイテムを選べるってところだよね。



ORIGINAL DISK LABEL

ファミコン通信オリジナル ディスクレーベル



秘技のメモ

A

B

ファミコン通信　ORIGINAL DISK LABEL



秘技のメモ

A

B

ファミコン通信　ORIGINAL DISK LABEL



秘技のメモ

A

B

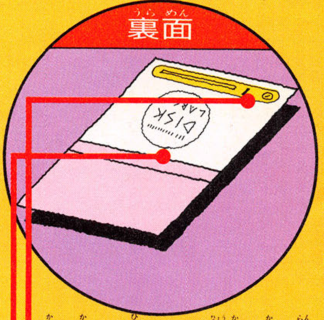
ファミコン通信　ORIGINAL DISK LABEL

- ファミコン探偵倶楽部(前編)　ファミコン通信
- ファミコン探偵倶楽部(後編)　ファミコン通信
- 仮面ライダーBLACK　ファミコン通信
- 19(ヌイーゼン)　ファミコン通信
- アスピック　魔蛇王の呪い　ファミコン通信

ORIGINAL DISK LABEL

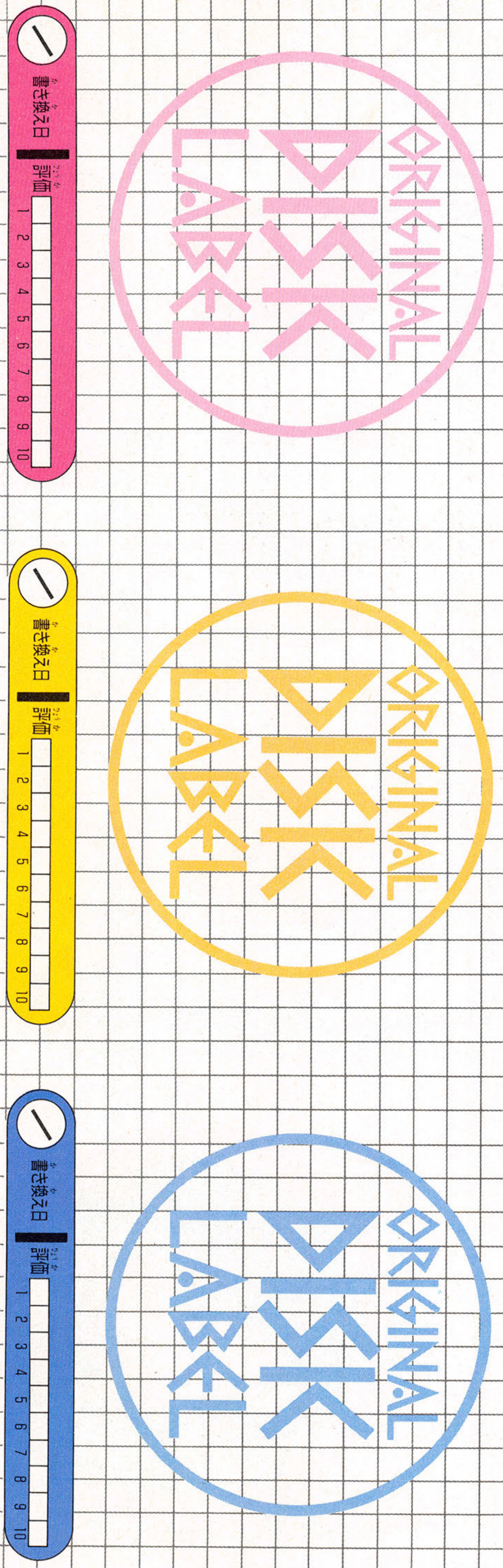


●ゲームのタイトルを記入する欄だ。
●秘技のかずかずをここにメモしよう。
●A面、B面のゲーム名をここに書こう。

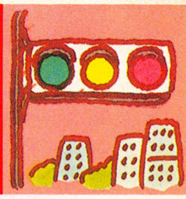


●書き換えた日と、その評価を書く欄。
●方眼を利用して、マップなどを書こう。

新しいゲームに書き換えたとき役に立つのが、このディスクレーベルだ。書き換えたゲームには、レーベルがついてこないからね。お気に入りのやつをはさみで切り取って、ケースに入れると、オリジナルケース風になって、とってもハッピーなのだ。背表紙の部分に裏ページのやつを使えば、もっとグレイツだぜ。



INFORMATION



NEWS

鴻上尚史が『ドラクエIII』のレコードを作ったらこうなった！

メディア人間でファミコンが好きだっていう人ってけっこう多い。第三舞台という劇団を率いる脚本および演出家の鴻上尚史氏も、そのひとりだ。自分の劇団では、さすがにファミコンネタはやらないものの、劇団を離れての仕事では使う使う、ラジオで雑誌で話のネタは『ドラクエ』ばかり（のような気がする）。でもって、ついに話が高じて、『ドラクエIII』の組曲の中から『そして伝説へ』と『冒険の旅』に、歌詞をつけちゃった。いったいどんな歌なのか、聞いてみたい、と思うでしょ。でね、レコード出しちゃうんですよ、この歌の。

〝ヒョータンからコマ〟のようなこのレコード化にあたって、さらにヒョータンからコマ！　なんとレコードのジャケットを、『ドラクエIII』に登場するモンスター・キャラの格好で作ろうということになったのだ。で、そのジャケット撮影風景が、この写真ってわけさ。



▲5月21日に緊急臨時発売だ。問アポロン音楽工業㈱☎03・353・0191



▲キャタピラーに扮した彼をけっして笑ったりしないように。

EVENT

ファミ通でおなじみ松下進氏の原画展を見に行ってみようよ



▲原画の迫力を知ろう。問☎0486・42・0111

いつもファミ通の表紙を豪華にしてくれる立て役者、松下進氏のイラスト原画展が、下記の日程で開催される。ふだん印刷物でしか見ることのできない松下氏のイラストを、原画で拝見できるのだ。

キャラクターズウィーク
松下進の世界

- ●期間・4月29日～5月5日
- ●場所・西武百貨店大宮店7F
- ●時間・10時～19時

EVENT

模型界は静岡に集中 静岡ホビーショーが盛大に開催される!!

来たる5月21日に、第27回静岡ホビーショーが開催される。ふつうの人だったら、なぜ静岡で？　って思うかもしれないけど、静岡県の模型業界って、全国シェアの半分以上を占めるんだって。つまり模型界の中心地なのだ。ここに、47社の協力・出品をもって開催されるホビーショー。さて、どんな新製品が登場するやら楽しみだね。

第27回静岡ホビーショー

- ●日時・5月21日　9時～18時
- ●場所・静岡産業館

PRESENTS

最新メカニカル・ヒーロー、ロボコップとEDがキットになった

'88年最大のサイバー・ヒーロー、ハイテクノロジーで全身を完全武装した機械化警官――それがロボコップなのだ。世紀末のデトロイトで、正義のハンドガンが悪を撃つ！　劇場で彼をひとめ見て、いっぺんにファンになってしまった人も多いんじゃないかな。冷たいボディーと、暴力的なまでの任務遂行力が魅力だよね。

パート2の製作も決定され、アメリカではキャラクターグッズもぞくぞく発売されてるみたいだね。

この人気キャラクターが、いちはやくガレージ・キット界にデビュー。6分の1スケールという大きさと、表面のこまかく精密なモールド（彫刻のこと）が、模型マニアの注目のマトみたい。

ソフトビニール製だから、組み立てはとってもカンタン。プラモ用の塗料で塗装して、リアルなロボコップのできあがり。

このキットを各3名様にプレゼント。5月20日までにファミ通あて。

⬇➡右はカタキ役のロボット、ED。価格はロボコップが3800円、ED君が4000円。発売はHUIA。



TOYS

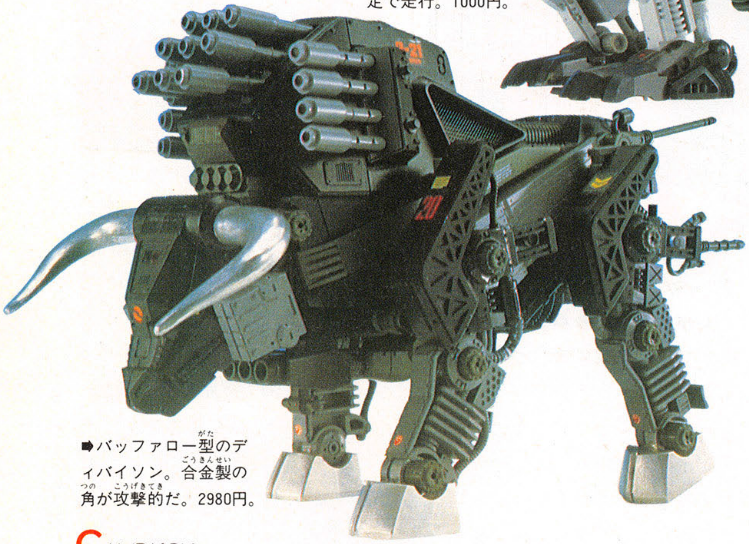
共和国側に期待のニューメカ3体登場！　ここでいっきに反撃だ!!



⬇シャープなボディラインは、いかにもスピードありそうな感じだ。水陸両用だから、まさに神出鬼没の活躍が期待できる。共和国軍兵士1本付きで1500円だ。問(株)トミー☎03・693・1031



➡アロザウラー。手を上下に動かし、口を開閉しながら2本足で走行。1000円。



➡バッファロー型のディバイソン。合金製の角が攻撃的だ。2980円。

去年はちょっと帝国側に押されぎみだった共和国側だけど、なんのなんの、今年に入ってからは、ジワジワと盛りかえしてきているようだ。というわけで、ゾイド共和国側に、機甲部隊のメガトロプス、高速メカのバトルローバーに引き続き、新たに3体が登場した。戦う場所を選ばない水陸両用攻撃メカ〝ネプチューン〞、敵地の奥深く攻め込む重装甲攻撃型メカ〝アロザウラー〞、そして、パワフルな走行で暴れまくる重撃型機械獣〝ディバイソン〞の3体がそれだ。ネプチューンはワニ型でスマートだけど、アロザウラー、ディバイソンのこの重量感あふれるボディは、ちょっとやそっとじゃビクともしないぜ。帝国側も、早いとこニューメカを開発しないと、ちょっとヤバイかもね。

LET'S PLAY

ちょっと鼻息の荒い マジカルマーフィー みんなのお気に入り

ただ、ふつうに飾っておけば、なんてことはないゴリラの人形だ。ところが、おなかをちょいと2、3回押すととつぜん、ンゴ、ンゴ、ゴウ、と鼻息といおうか、鳴き声といおうか、とにかく妙にリアルな音を発しちゃうのだ。ちょっとした意思表示に使ってみてもいい。



⬆2300円。問サンアロー☎03・841・3715

CAMPAIGN

『星をさがして』ヒット記念キャンペーン！

(株)セガ・エンタープライゼスでは、『星をさがして』の発売を記念して、クイズキャンペーンを実施している。クイズの内容は、下記のとおり。応募方法は、『星をさがして』のパッケージのバーコードを切り取ってはがきに貼り、クイズの答え、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、下記のあて先まで送っちゃえばいいのだ。

正解者の中から抽選で、セガ・オリジナルキーホルダーをプレゼントしてくれる。当たるも八掛、当たらぬも八掛だ。ゲームを買った人は、ぜひ応募してみよう。応募しめ切りは、5月20日まで。

●問題
ミオのふるさとはどこですか？
●答え
○○○星

応募のあて先
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
(株)セガ・エンタープライゼス HV事業部
星をさがしてクイズキャンペーンプレゼント係



TOYS

未来派ミニ4駆〝サンダーショットJr.〞だ

大人気のレーサーミニ4駆シリーズに、またまた気になるモデルが登場したぞ。すでにRCカーの中では、ビュレット（弾丸）をイメージした、なめらかな未来派ボディで定評のあるサンダーショット。これが、早くも手のひらサイズのミニ4駆になったというわけだ。

組み立ては、接着剤を使わず、パーツをはめこむだけの、おなじみスナップ方式だから、だれでも簡単に作れる。しかも、コード配線がなく、金具をシャーシにセットしてモーターを置くだけで、ギヤケースが金具と端子をがっちり固定してくれる。あとは電池を入れれば完成しちゃうのだ。もちろん走りはパワフルそのもの。小さくて簡単で速くて、最高だぜ。



⬆窓の部分がビュレットしているのだ。価格は600円。問田宮模型☎0542・86・5105

Tokyo Disneyland NO.44

55人にひとり、素敵なプレゼントがあるんですよ！

さあ、連休だ、連休。休み休み、休み。みなさん、どこかにお出かけでしょ？　やはり。いいですねえ。わたしなんかね……というようなお話はやめて、さあ、楽しい楽しい東京ディズニーランドのトピックス！

東京ディズニーランドでは、４月15日からの１年間で21万人のゲストにプレゼントを用意していまーす！　21万人？　すごい数だよ。どんな企画なのかなというと、来園されたみなさまの中から、55人ずつ、つまり来園ゲスト55人にひとりずつ記念プレゼントを進呈、なんだって。どんなプレゼントが用意されているかというと、特別製ペアウォッチ、ボストンバッグ、わあすごい！　そのほかにもいろいろプレゼントに種類はあるらしいんだけど。５周年だからって、太っ腹だね。よし、お休みの日には突撃だ！



☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ　

PRESENTS

CMで使われた実物大ロトの剣のレプリカ

『ドラクエIII』のＣＭで使われた実物大のロトの剣を覚えているかな？　実は123ページで紹介した『ドラクエIII』シングルレコードのジャケット撮影で、鴻上尚史氏が手にしている剣も同じ物なのだ。で、この剣を制作したのが、知る人ぞ知る(株)ゼネラルプロダクツという会社なんだけど、今回特別に、このロトの剣のレプリカを２名の方に、プレゼントしてくれることになった。定価9800円の高価モンだぜ。ほしい人は、５月20日までに応募。



⬆通信販売もある。問(株)ゼネラルプロダクツ〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1

PRESENTS

これは絶対にかわいいウパくんバッジだ!!

コナミから発売された『バイオミラクル　ぼくってウパ』。赤ちゃん戦士のウパくんが、ガラガラを武器に、ミルク飲み飲み戦うという、とてもかわいくてコミカルなゲームだけど、もうやってみたかな。



⬆かなり大きなバッジなのだ。だれもが認めるかわいさだね。

このゲーム、ゲームそのものの質も高いんだけど、やっぱり魅力はなんといっても、ウパくんのかわいさにあるようだ。こんな赤ちゃんが弟だったりしたら楽しいだろうね。そこで、バッジになったウパくんを、５名の方にプレゼント。５月20日までにファミ通あて。

PRESENTS

『リップルアイランド』カンペンケースだ!

サン電子から発売されているゲーム『リップルアイランド』。童話から抜け出したような、かわいいカイルとキャルが繰りひろげるアドベンチャーゲームだ。で、このかわいいキャラクターがついた、オリジナルカンペンケースを、５名の方にプレゼントするぞ。ほしい人は、５月20日までにファミ通あてに応募するべしなのだっ。

➡ゲロゲール退治にのりだしたカイルとキャルのアドベンチャーゲームなのだ。



PRESENTS

『ナゾラン』エプロン

サン電子(株)から発売されている『ナゾラーランド３号』。このゲームのオリジナルエプロンを２名様に。なんきん氏のイラストがいいのだ。５月20日までにファミ通へ応募。



⬆けっこう貴重品

ごめんなさい

●９号の38ページ、『聖闘士星矢』の記事の中で、文字の誤りがありました。下段の〝４人を紹介〟というところで、紫龍の決め技が〝廬山降龍覇〟となっていますが、正しくは〝廬山亢龍覇〟です。ごめんなさい。

●９号の125ページ、『インフォメーション』の記事の中で、誤りがありました。中段左側、ホリ電機(株)からの〝ホリボックス〟プレゼントのコーナーで、〝これを、５名の方にプレゼント〟となっていますが、３名の誤りでした。ホリ電機(株)、そしてご応募くださった方々、本当にごめんなさい。

以上、関係する各メーカーの皆様、ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことをおわびいたします。

プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部インフォメーションプレゼント係
※〇〇〇希望

※欲しいモノの名前を書くこと

BOOKS

鴻上夕日堂の逆上　鴻上尚史



大学生のおにーさんたちに人気の劇団『第三舞台』のリーダーでありラジオのＤＪもやってる鴻上尚史のエッセイ集だ。このエッセイ集はもともと『週刊朝日』に連載されていたものだから、キミたちのお父さんも読んでいたかも。

だけど、エッセイの内容は、キミたちでもじゅうぶん面白く読めちゃうはずだ。なぜかというと、キミたちも興味を持っているようなことをテーマにしているからだ。たとえば、テレビ局やラジオ番組のウラ話、校則のカラクリ、そしてファミコンのことについても（著者はかなりのファミコン・ファンみたい）スルドくチェックを入れているのだ。ひとつのテーマが４ページというのも読みやすいね。

●朝日新聞社　880円

BOOKS

ラプラスの魔　安田均原案　山本弘著



この本のタイトルを見て「アレッ!?」と思ったキミは、パソコンゲームのファンでしょ。そう、この本はパソコン版のRPG『ラプラスの魔』の小説版。

原案は、ファミ通の兄弟誌『ログイン』で、『アメリカ・ゲーム事情』を連載しているゲーム作家の安田均氏、そしてこれを小説の形に仕上げたのが彼のゲーム仲間の山本弘氏。

ストーリーはアメリカのある田舎町にある幽霊屋敷とよばれる空き屋で起きた怪奇な殺人事件からスタート。この事件の謎を追う私立探偵やオカルト学者、超能力者たちは、恐るべき魔物のいる、異様な世界に足を踏み入れることになる……。ゲームと小説は少し展開が違うから、両方とも楽しめるよ。

●角川文庫　420円

VIDEO

R・TYPE



ゲームセンターで、人気ナンバーワンを誇るシューティングゲーム『R・TYPE』。PCエンジン版でも大好評だ。そして、ゲームビデオファンの期待にも応えてビデオ化されたぞ!!

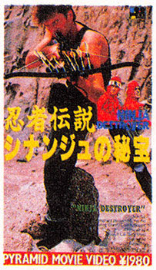
異次元空間をバシバシ弾を撃ちながら進む快感は、言葉にできないほど、プレイしたことのある人ならわかってもらえると思う。

もっちろん、グニョグニョ、ウネウネの巨大キャラたちはすべて見られるし、攻略法もバッチシだ。あのコンバイラだって倒してくれちゃうもんね。本誌でも、PCエンジン通信でやっているけど、それがぐーんとリアルに、わかりやすくなっているというワケだ。ビジュアル的にも美しいし、コレは買い、かな。

●ポニーキャニオン／発売中／20分／VHS、β 各3500円

VIDEO

忍者伝説　シナンジュの秘宝



日本で忍者といえば、たいがいは時代劇のなかでのお話、でも、例えば〝ニンジャ〟ブームのアメリカなんかでは、エキゾチックなスーパーヒーローっぽい扱いで、現代劇にもよく登場する。



これはホンコン映画だけど、善と悪に分かれた白人ニンジャ（やたらと派手な衣装を着ている）がエメラルド鉱山をめぐって戦う、というストーリー。設定のデタラメさに思わず笑っちゃうけど、この値段は安い。

●大陸書房／発売中／90分／VHSのみ　1980円

MUSIC

オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード



パソコン版で大人気のシューティングゲーム『シルフィード』のサウンドが思いっきり楽しめちゃうミュージックテープだぞ。

オープニングからエンディングまでの全10曲を、シンセサイザー・グレードアップ・バージョンとして新たにアレンジしてあって、聴きやすいのだ。メロディーも、思わず口ずさんでしまいそうな親しみやすくてカッコイイものが多い。

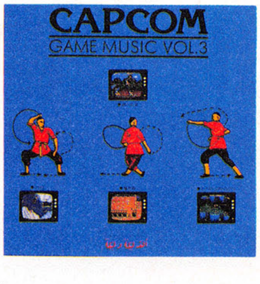
それから、ゲームのプレイ中に聴くことができる音声合成によるメッセージ（たとえば、〝プレゼンティッド・バイ・ゲームアーツ〟など）も数種類聴けるぞ。

また、付録のステッカーのイラストはジャケット候補だったもの。

●アポロン音楽工業／５月５日発売／CT 1000円

MUSIC

カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3



７号で、インタビューとともに紹介した女性４人のグループ〝アルフ ライラ ワ ライラ〟の新作だ。

カプコン新ゲーム（アーケード版）の、中国格闘技!!　っていう感じの『虎への道』、シューティングゲーム『1943』、そしてゲーム通にウケのいいアクションゲーム『ブラック・ドラゴン』のオリジナルサウンドを完全収録。

もちろん、〝アルフライラ〜〟の腕の見せどころのアレンジバージョンは、『魔界島』だ。これは、ファンキー〜ラテン〜クラシックという３部構成のサウンド。

このあたりがとってもユニークで、いかにも彼女たちらしい音づくりをしているんだよね。

●アルファレコード／発売中／LP、CD 各2200円、CD2800円

MOVIE

今回はS・スピルバーグ監督の新作『太陽の帝国』の主役の少年、クリスチャン・ベール君の来日記者会見を取材したぞ。映画紹介の方も、いつもよりぐーんとパワーアップしてるからね。

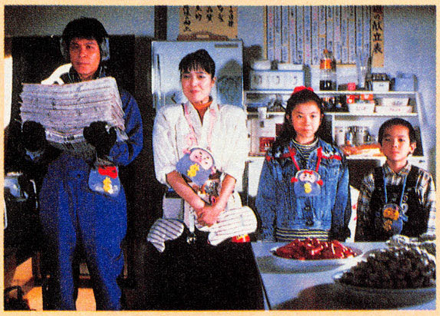


木村家の人びと



木村家の早い朝は小銭かせぎで始まる。新聞配達の手配、モーニングコールのサービス、手づくり弁当の仕込みと販売。エトセトラ。ローン返済のためでも、豪邸を建てるためでもなく、ただひたすらお金を信じ、愛し、小銭かせぎに精を出す。という一家の物語だ。

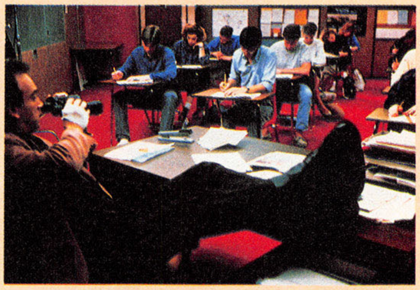
そんな中で小銭かせぎがヘタな長男の太郎は、この生活に疑問を持ちはじめる。そこへ親せきの雨宮夫婦が家の改築のあいだ、おばあさんを預ってほしいとやって来る。そして木村家の実態を知り驚きアキレる。しかし、唯一ノーマルそうな太郎に同情した雨宮は、太郎を養子にしたいと申し出るが……。



この過激な一家はいったいどーなる!?

●ヘラルド・エース配給
●5月14日公開予定

暴力教室'88



警官たちでさえ、足を踏み入れたがらない、ワルの巣くつと化した暴力高校ブランデル。集団リンチや麻薬の売買などの犯罪が、ここでは日常茶飯事なのだ。そこへ、新任の校長リック・ラティマーがやって来た。

リック自身もしょっちゅう暴力ざたを起こしてしまう、いわゆる暴力教師。しかし、暴力行為や校内でのナワバリ争いをする生徒たちにたちうちできる教師は彼しかいない。ナナハンを乗りまわし、力には力で対決することで学校のたてなおしをはかったが……。



とにかくリアルなバイオレンスシーンに注目。ワルの生徒役にはアメリカでも有名なギャンググループ"ヘルス・エンジェル"らが参加。本気か演技かわからない迫力。

●コロムビア映画配給
●5月中旬公開予定

太陽の帝国



第2次世界大戦中、上海の日本軍捕虜収容所にとらえられていた11歳の少年ジム。彼は、そこで何を見て、どんな生活を送っていたのだろうか……?『結晶世界』『燃える世界』の作者として知られるSF作家、J・G・バラードの自伝的小説の映画化。監督は、キミたちも知っている『E.T.』や『インディ・ジョーンズ』などでおなじみのS・スピルバーグだ。



1941年、上海のイギリス人居留地で豊かな生活を送っていたジム。彼は学校の勉強よりも空を飛ぶことに興味があった。そしていつか日本軍のゼロ戦のパイロットになることを夢みていた。

しかし、上海も戦争に巻きこまれ、両親とははなればなれとなり、収容所に入れられるジム。

収容所の生活は楽しいものではなかったが、捕虜仲間に勇気づけられたり、日本人少年と心を通わせたりして成長していくのだった。

キミたちと同世代の少年の目から見た戦争がどんなふうに感じるか、見る価値はあるぞ。

●ワーナーブラザース配給
●4月下旬公開予定

公開記念記者会見

先月、映画のプロモーションのため、ジム少年役のクリスチャン・ベール君が来日。共演した日本人俳優らと記者会見を行なった。

彼がこの映画の中でいちばん好きなのは、米軍の飛行機ムスタングが低空飛行するところ。近くで見ていてとってもエキサイトしたそうだ。





逆にイヤだったのはドロ沼のシーン。ドロまみれのまま、ずっと撮影が終わるのを待っていたのにはウンザリだったとか。

学校ではスポーツ大好き少年の彼、日本では相撲を見て、力士の名を覚えるほど気に入っていた。

■新婚旅行は海外へ。どこかといえば、バリ、バリバリ。そんな桜先生のRPG漫画！





チチチチチ
ギャアギャア
なんとかにげきれたようだ。
ぜーはーぜーはー
らっきー
だけど おまえのターザンキック(仮称)をくらっても死なないなんて、なんて野郎だ。
そんでもってスケベだったお!
この世界の怪物は素手じゃたおせないかも しれない。
武装する必要があるな
うむ。
でも、こんな森の中じゃお店なんかないお!
あーブキー 武器はいかーすかー!
ぱたぱた
……
ぼかぁ 武器と防具を行商している 森の陽性な妖精、ゴラス!
ぱたぱた
ようせいば いいーのにィ~
うたうなっ!
くわくわ
にちよーのおひるだよーー
なんじゃそりゃ
大正テレビようせい
まきしんっ
古すぎますっ!
と、ゆーわけで 武器とかいらない?
いる。
よっしゃ まいどありー! そんじゃ、うちの店の最強ラインナップをどうぞっ!!
ポポヤシの服と帽子と
ドラゴンの骨のこん棒
ホエタケの服と
いたい竹やり
コケムシ草のワンピースと
ふしぎなスティック
ますむらひろしをホーフツとさせるネーミングだな。(?)
そこはかとなく貧しい そうび
これ、ふとんたたきだお
モンクをいうな!モンクを!
全部で230ゴールドくれっ!
は?
は? じゃないでしょっ!
おっかね なんかないっ



う―――――
なんてヤツらだ
よしっ！じゃあこうしよう！
おっかねーなーいけーどーしゅーくだいもないよっ！
ポンッ
ハッスル ぱんち
ちゃんときけよォォォ
きゃーおこった
ひとまず、それらをかしてあげるから、あんたたちは怪物をたおしてお金をかせぎなさい！
なるほど
でも、怪物がお金持ってるって保障はあるのかよ
ある。奴らは暗黒魔王の配下であるのをいいことに人々から金品をまきあげているからな。
暗黒魔王って？
えっ！暗黒魔王を知らないのっ!?
しらん。
あんたたちは一体、何物だっ？
ぼくたちは西暦1988年の、太陽系第3惑星、地球の、ジャパンとゆー国から来たんだよ。
そりゃーよその星だな。
ええっ!?
びっくり
今、この星は、邪悪な超霊能力者、暗黒魔王に支配されつつあるんだ。
ガハハハハハハハ
イメージイラスト
各国連合軍が総力をあげてたちむかってはいるが、つぶされるのは時間の問題だろう
資料映像
なにしろ奴はケタはずれに強い霊力をもっている。うわさによると、すでに他の惑星にまで勢力をのばそうと着々と計画を進めているらしい…
あたま
まさかっ
それが地球っ!?
たぶんそうだ アリアちゃんのお城のあの部屋がこの星とのシークレットワープルートになっているんだ！
地球の人たちはまだ気づいてないよっ！
帰って知らせなくっちゃ大変だっ！
いや、今は帰らない
え！なぜ！
くさいにおいは元から断つ！！
つづく

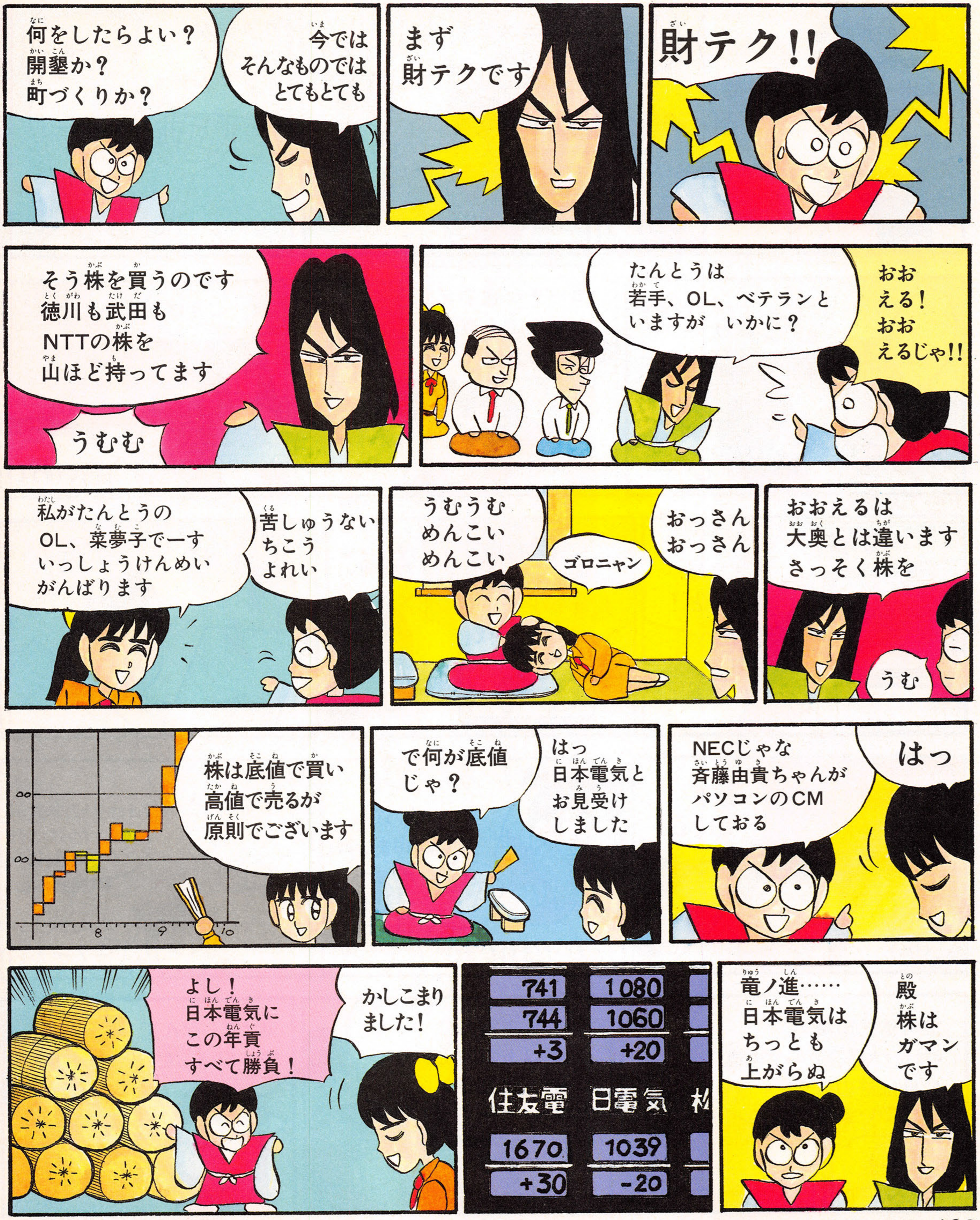


なんでカッパが土ん中にいるんだよ

ほんとうの つづく

■昔は確かにイラストレーターだったんだけど、今じゃ立派なマンガ家の桜玉吉先生に、はげましのおたよりを！


大トロ倶楽部
第25面　信長の無望の巻
片山まさゆき
尾張城
ドーン
殿
殿ったら
話しかけるでない！
あー
スカ
ほら竜ノ進が
話しかけるから
ミスってしまったではないか!!
殿　もはや
ふぁみすた
などやってる
場合じゃございま
せぬ
なぜじゃ
時はまさに戦国
列強が我が国を
狙っていますぞ
2
うえすぎ
16
あねこうじ
なに
竜ノ進　国を強く
するには　どうしたらよい?
まずは
財力
です


何をしたらよい？開墾か？町づくりか？
今ではそんなものではとてもとても
まず財テクです
財テク!!
そう株を買うのです徳川も武田もNTTの株を山ほど持ってます
うむむ
たんとうは若手、OL、ベテランといますがいかに？
おおえる！おおえるじゃ!!
私がたんとうのOL、菜夢子で一すいっしょうけんめいがんばります
苦しゅうないちこうよれい
うむうむめんこいめんこい
ゴロニャン
おっさんおっさん
おおえるは大奥とは違いますさっそく株を
うむ
株は底値で買い高値で売るが原則でございます
で何が底値じゃ？
はっ日本電気とお見受けしました
NECじゃな斉藤由貴ちゃんがパソコンのCMしておる
はっ
よし！日本電気にこの年貢すべて勝負！
かしこまりました！
741
744
+3
1080
1060
+20
住友電
日電気
1670
+30
1039
-20
竜ノ進……日本電気はちっとも上がらぬ
殿株はガマンです


長期的投資を
した時は
スポーツやレジャーで
HPやLPを
あげましょう
うむ
テニスでも
するか
いい
ですな
ワタシガ
コーチノ
エンドルデス
ぶんぶん
サーブ！
ひー
コーチが強すぎて
じゅうぶん楽しめ
なかった
ひゃー
殿　ごきげんは？
悪いわい
プチ
そうだ
株式市場
見よっと！
室町株式市場
本日は史上最大の
暴落です！
なに
ザッ
てぇい
もうガマンできん
日本電気は
売りだ！　売り！
殿！
ご乱心を
今のこの状況
買いはあっても
売りはありませぬ
ええいだまれだまれ！
ポツン
トホホ
あれだけの年貢が
たったこれ
だけに…
泣くでない
室町株式市場
昨日の大暴落から立ち直り
今日は倍の値を
つけています
特に日本電気は
4倍以上の値上がりを
みせ　関係者を
驚かせています
竜ノ進　なんで
売ってしまったのじゃー
あんたが
売ったんだろ
がー



■参謀〝竜ノ進〟が悪かったのか、OL〝菜夢子ちゃん〟が悪かったのか……。若殿〝吉田くん〟の将来は、なかなか多難だぜっ!!

▶次号にコンティニュー

新着ゲーム通信



今回の新着は超カゲキなブッチギリ大速報だぜーっ!! みんなの期待が集まるウワサの新作をイチ早くババババーンと公開してしまうのだ。コレを読なまきゃ一生後悔すること間違いなし。ホントだよ。

- じゃりん子チエ
- 西遊記ワールド
- 妖怪道中記
- ヒットラーの復活
- カケフ君のジャンプ天国
- 孔雀王
- ビバ ラスベガス
- 8EYE'S
- ナイトライダー
- 坂本龍馬
- NEO-F1 GP
- マニアックマンション
- 水戸黄門II
- ムーンボールマジック
- 明治維新
- 忍
- ファンタジーゾーン

じゃりん子チエ

コナミ　6月下旬発売　価格未定

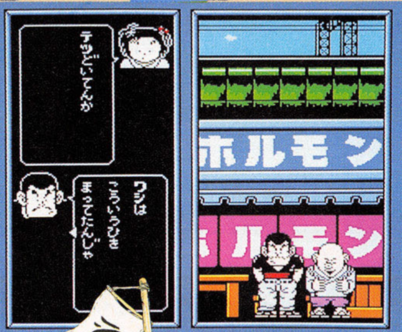
アドベンチャーの決定版だ!!

このゲームはタダモノではない。タイトルを見ればコレが『じゃりん子チエ』。あのコミックで爆発的人気のキャラクターのゲームだってことはワカルと思うけど、それだけじゃないのだ、じつは。

『じゃりん子チエ』は、基本的にはアドベンチャーゲームなんだけど、まるでアニメを見ているような感覚で遊んでいける新しいシカケがいっぱい。腰を痛めてしまったオバアちゃんのために、〝お医者さんを探す〟という単純なキッカケから、ストーリーがどんどん、ずんずん展開していく。人と会話するところ、ひとつのシーンから次のシーンへの移り変わり方、ビジュアル画面のコマ割り、どれを取っても、今までのアドベンチャーでは絶対に見られなかった新しい作り方ばかり。

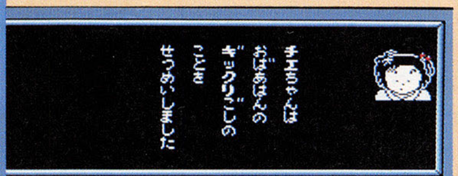
アドベンチャーゲームは、単調なコマンド選びのゲーム、なんて思ってる人、そろそろ考え方をあらためる必要アリ、なのだっ!!

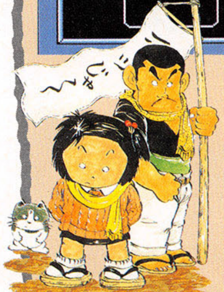
ふつうのアドベンチャーとはここが違う!



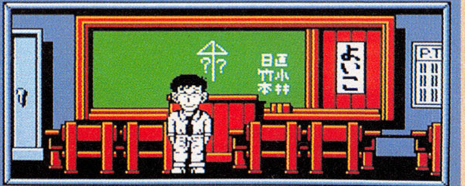
タテ長の画面だよ

⬅テツ、とよびつけにしてはいるものの、コノ人はチエちゃんのおとーちゃんなのだ。ケッコーこのテツのせいでゲームがこんがらがってしまうのでニクタラシイのである。





これは横



➡ギックリ腰って、スッゴク痛いんだって。アッと思うと腰がヌケて、ズィーンと痛くなって、あとは動けなくなる、そう。

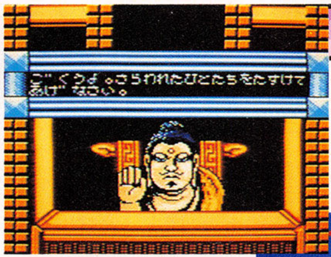
西遊記ワールド

ジャレコ　9月上旬発売　価格未定

天竺めざして大冒険するのだ

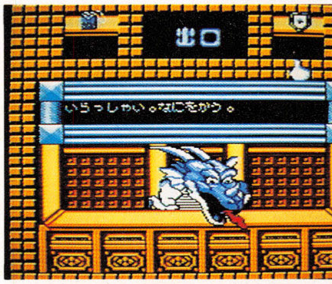
これはみんなの知ってる西遊記とはちょっと違うぞ。いわば西遊記の続編って感じかな。天竺から戻った三蔵法師が、妖怪牛魔王にさらわれてしまう。大切な経典も弟子たちも、一緒に連れて行かれてしまったのだ。

三蔵法師たちを救い出せるのは、孫悟空だけ。最初の武器は小さい剣だけど、買い物したり敵を倒したりして、どんどんパワーアップしていける。謎解きもあるし、ボスキャラとの大迫力対決シーンもある。盛りだくさんなアクションRPGなのだっ!!



➡メッセージ画面。いろんな話を聞いてヒントを集めよう。謎解きのポイントになるよ。





⬅お店。他にもいろんなお店がある。病院とか、靴屋とかもあるんだって。



⬅アクション場面。いろんなラウンドがあって、各ラウンドにボスキャラがいるのだ。

※画面は開発中のものです。

---

❶ コマンドは何種類もあって、そのたびに選択の余地がある。特殊なことをするコマンドもあるよ。

❷ 画面はタテ長とヨコ長、それから360度回転するパノラマ画面。切り換わりかたもそのたびに変わるぞっ。

❸ チエちゃんとテツが花札遊びをしたり、キャッチボールをしたりする場面もある。重要なシーンだぞ！

❹ 人との会話はみーんなニギヤカなフキダシつき。本当におしゃべりしてるみたい。BGMもカワイイぜ！

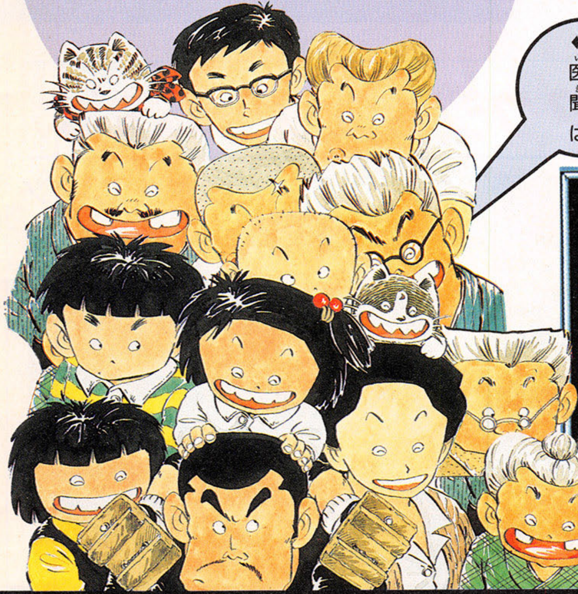
ものがたり



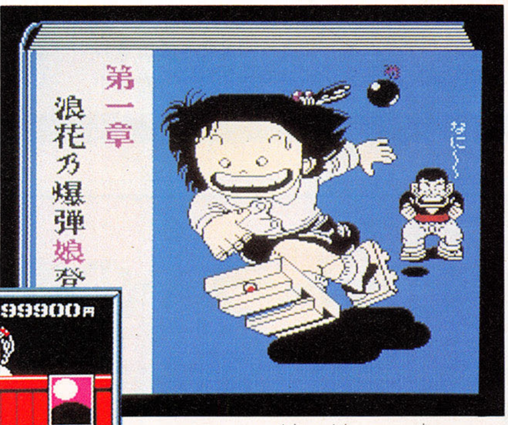
チエちゃん

舞台は大阪の下町。とある町かどの、小さいホルモン焼き屋さんに生まれ育ったチエちゃんが主人公。どーしよーもないグータラ親父のテツに、あいそをつかして逃げていっちゃったお母ちゃんの変わりをつとめ、店をきりもりしている。おじいちゃんとおばあちゃん、親友のヒラメちゃんや、学校の先生なんていうニギヤカな友だちにかこまれて、一見平和そうに見える毎日なんだけど……。

チエちゃんを囲むニギヤカな仲間達



⬅みんなとお話して情報集め。お医者さんはどこにいるのか、誰に聞けばいいのか、次はどこへ行けばいいのか……。教えてもらって。



⬆このゲームは１章、２章と２つに分かれているんだけど、コレは１章のオープニング。これからチエちゃんの冒険(？)が始まるのだっ!!





こんな場面もある

⬅テツとゲーム。これもただ遊べばいいってもんじゃないんだよ。先に進むために必要な重要ポイントなのだ。テツがけっこう強いんだよ。

　※画面は開発中のものです。

妖怪道中記

ナムコ　6月下旬発売　4900円(予価)

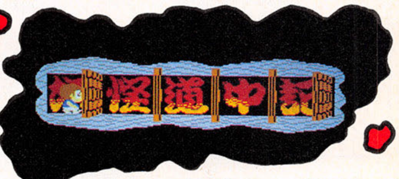
ファミコンでついに出るっ!!

やったァ！　みんな喜べっ！　ついにあの『妖怪道中記』のファミコン版発売が決定したぜっ。知らない人(なんていないと思うけど)のために、ちょっと説明しておくけれど、この『妖怪道中記』は、1年ぐらい前にアーケード版として登場して以来、絶大なる人気を誇っている超オモシロアクションゲーム。ちょっと前にPCエンジン用でも発売されて、こっちも大好評だったから、みんな早くファミコンでも出ないかナーと期待してたに違いない。

で、カンジンのゲームの中身は……。コレはかなりのオモシロさだぞーっ!!　もちろん画面はファミコン版ということで単純な感じにはなっているけれど、ゲームそのものはアーケード版に、いろんな要素がプラスされて、200パーセント!!　とゆーフンイキなのだ。

迷路みたいに広いマップ、ファミコン版のみの新設定のお祈り場やニセ龍宮、ニセの神様の池、信仰心(パイアス)の数値表示、初登場の敵キャラたちなどなど……ファミコンの『妖怪道中記』じゃないと、見られないシーンの連続。ゲーム進行によって変化する、6つのエンディングも、見ごたえタップリだぜ！







⬅スタート地点の地獄の入り口。主人公のたろすけが裁きを受ける旅へ出るってわけなのだ。

ドロロローン





⬆雲には乗れるんだぞ。水の中に落ちても死なないけど、敵の水没霊がウルサイので上の方がラクチン。ピョン、ピョン!!

ファミコンで遊べる『妖怪道中記』なのだ



⬅よろず屋のバーサン。いろんなアイテムを買って長い旅にそなえるのだ。

ヒットラーの復活

カプコン　7月下旬発売　価格未定

本物のアクションゲームだよ

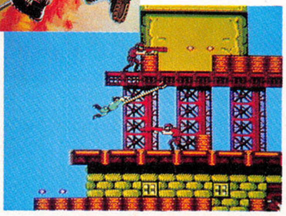
しゅるっ、しゅるっとワイヤーを投げて進んでいく本格派アクションゲーム『ヒットラーの復活』だぞっ。数字のマップ画面の上で敵とハチ会わせると、画面が変わってたてスクロール『戦場の狼』パワーアップバージョンに!!　コレが大迫力。ここで貴重なコンティニューアイテムを入手するのだ!!



⬆消えたヒーローを追って旅出つキミの行く手には!?



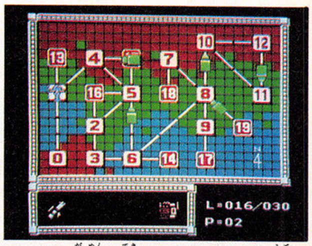




⬇タテ、ヨコに入り組んだマップ。ワイヤー使いが勝敗を決めるぜ。

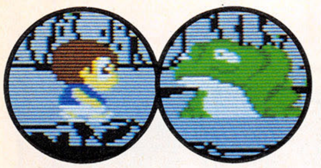
⬅かっこいい。ヒトラーはコワイ顔だね。

アクションゲームファン期待の新作登場だぜっ!!



⬆マップ画面。敵がグニーグニーと動いている。バッタリ会うと画面が変わるぞ!!

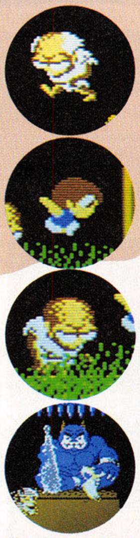
※画面は開発中のものです



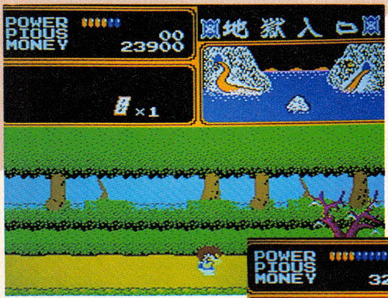


➡サイコロふって金持ちになろうっ！　偶数か奇数かをあてればいいんだからねっ!!

たろすけ、行くのだ









⬆大海坊主や人面樹や、ブキミな敵キャラがイッパイ!! アイテムそろえて強くなろう。

ボスキャラ

➡で、ボスと対決。妖怪護符を持っていれば、守護霊もんもたろーを呼び出せるのだ!!



⬆あちゃーっ。こうなる前にアレを買っておくべきだったかもね。アレですヨ、アレ!!

どーやって遊ぶの？

ゲームの目的は薬師如来を見つけ出すこと。入り組んだ迷路のようなマップの中を、敵を倒したり、買い物したりして進んでいく。攻撃は気合弾でＡボタン、ジャンプはＢボタン、動きは左右上下に✚ボタン。隠れた池やお祈り場を見つけて、有利にゲームすべし!!

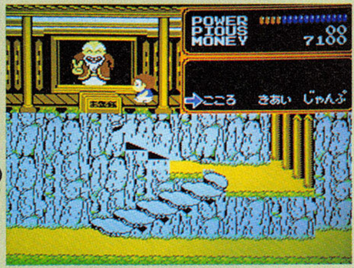
おもしろさイッパイだよっ!!



⬆ボスキャラと会ったら守護符を使ってもんもたろーに来てもらおう。戦いが有利になるよん。



⬆あれ？　よろず屋にはバーサンがいるハズなのに美人のお姉さんがいる！　どうしてかな？



●お祈り場に行きましょう

お祈り場では、こころ、きあい、じゃんぷのどれかをアップできるヨ。お金と連射でOKだ！

●お買い物もしましょう！

買い物は大切。使うとなくなるモノもあるから、つねにサブ画面でチェックするべし、だね。

●良い結果を出しましょう

エンディングは６種類。バイアスの数値によって、たどりつく世界が変わるのだ。楽しみっ。

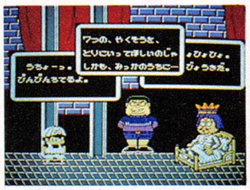
カケフ君のジャンプ天国
スピード地獄

ビック東海　７月下旬発売　価格未定

ニギヤカなアクションなのだ

ニギヤカアクションの『カケフ君……』追報だよっ!!　７つの薬草を集めるために、冒険に出かけたカケフ君、行く手に待つのはカバとかワニとかピラニアのむれ。種類もイッパイで地面をはって攻撃してくる奴、空からカミナリを落とす奴、イロイロ出てくる。ウィッキーっていう味方キャラもいるぞっ!!

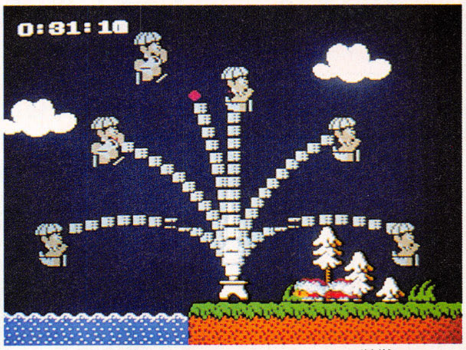




⬆会話するシーンもあるよっ。これは最初のところなのだっ！

ジャンプして進め





⬆このバネを利用して、ビョーン、ビョーンと反動をつけて遠くへ飛ぶ。そーすると先の面へとワープできちゃうのだ。

孔雀王

ポニーキャニオン　8月発売　価格未定

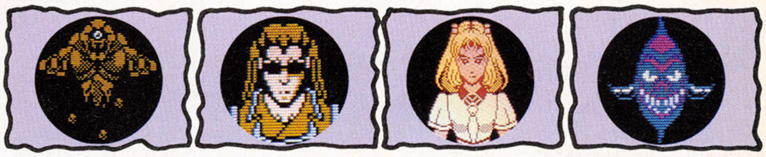
6号で紹介したアドベンチャーゲーム、『孔雀王』の追加情報をお届けしよう。原作はもちろん、ヤングジャンプで連載中の荻野真のマンガなのだ。

主人公は孔雀という名の、高野山の修験者(密教の一派で、山にこもって心身をきたえる山伏のこと)だ。ストーリーは、日本各地で魔物が復活したため、孔雀がその謎をつきとめて、魔物と対決するというもの。

孔雀はまず、若狭の地へ出かけてゆき、人の心を惑わし、肉を食べてしまうといわれているオソロシイ魔物、人魚と対決する。ただし、若狭についても、町の人に会って話をしたりアイテムを集めたりしないと人魚と遭遇できなかったり、遭遇できてもゼンゼン歯が立たなくて、あっけなくゲームオーバーになっちゃったりするのだ。

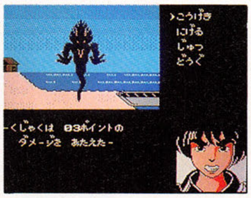
この人魚や、出雲神族、平家一門の霊など、つぎつぎと戦わなければならない相手が登場し、魔力で孔雀を苦しめる。でも、孔雀だって、しだいに霊力が使えるようになる。そうなれば悪霊を成仏させることもカンタン。どんな力が使えるか、試してみたいね。

見ごたえアリのキレイな画面!

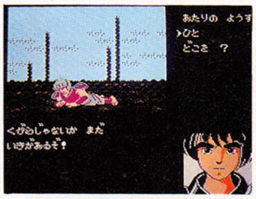




⬆敵だ!!“はやくじ”の印を結んで霊力で攻撃だ。



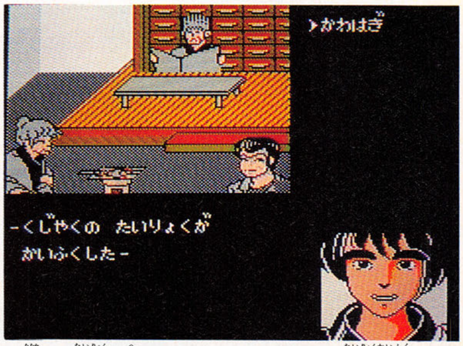
⬆海岸でも、魔物が出現して、孔雀を襲うっ!!



⬆“くびら”は敵じゃないぞ。話しかけてみよう。



⬆これが人の肉を食べる、といわれる悪い人魚なのだっ!!



⬆戦えば体力が減るのはあたりまえ。ここで体力回復だ。

孔雀の使える密教の術とは?

孔雀は印を結ぶことによって、仏や神などの超自然的存在を呼び出し、その力を借りることで敵を倒すことができる。



たとえば手のひらなどから霊力を放出したり、空を飛べたり、炎を出したり、風を操れるようになったりするのだ。すごいでしょ。

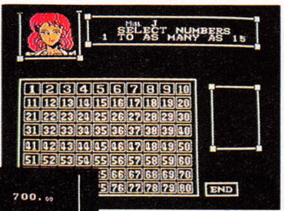
※画面は開発中のものです。

ビバ ラスベガス

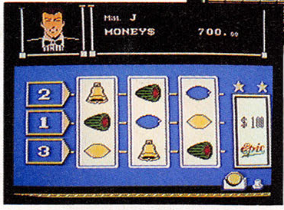
EPICソニー　7月下旬発売　5500円(予価)

4人まで同時プレイが可能のカジノゲームだぞ!! ゲーム内容は、ルーレット、ブラックジャック、スロットマシン、キノ(ビンゴとルーレットを足して2で割ったようなゲーム)の4種類。どれも本場ラスベガスでポピュラーなものばかり。このほか、元手700ドルで100万ドルかせぐモードもあるのだ。

大勢で楽しく遊べるのだっ!!

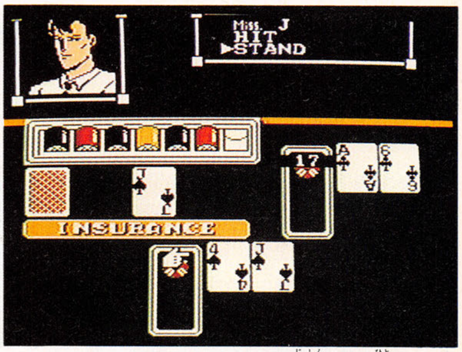


⬆遊び方は割とカンタンなキノ。トライして。



⬆おなじみのスロットマシンだよ。





⬆ブラックジャックだ。ギャンブルに自信のある人は“ラスベガスドリーム”に挑戦してみよう。

※画面は開発中のものです。

8EYE'S

セタ　7月下旬発売　価格未定

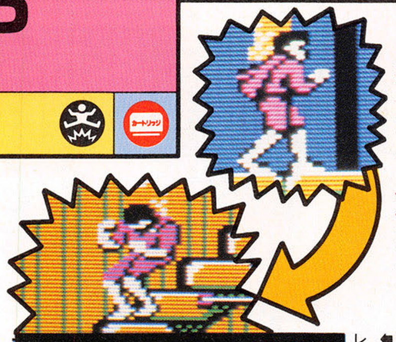
しなやかな動きがかっこいい

腕じまんのキミにおススメしたいのがセタの『8 EYE'S』だ。

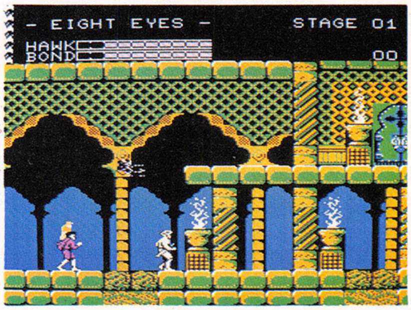
主人公はタカをお供に連れて、魔物たちがウジャウジャ出てくるステージをズンズン進んでゆく、というアクションゲームだ。タテヨコにスクロールする、不気味なステージの雰囲気は"悪魔城"といったところ。コウモリは飛んでくるし、ガイコツは剣をふり回したり、火を吐いたりして攻撃をしかけてくるし。そういう敵キャラたちは、一発の攻撃ではなかなか倒せない手ごわさで、最初のステージから、けっこう苦戦しちゃうのだ。

だからといって、ひるんでいるようじゃ、勇者はつとまらない。こっちも剣で応戦だ。それから、お供のタカ。このタカも、だてに連れているワケじゃない。しっかりパートナーとしていっしょに戦うのだ。

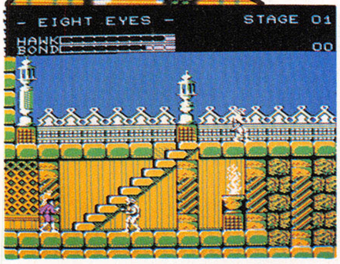
タカは、主人公の前にいて、敵の攻撃のディフェンスがわりになってくれたり、敵に向かって急降下して、体当たりしたりする。ただし、タカの操作はキミがしなくちゃならないし、ダメージも受けるのだ。操作も敵キャラも上級者向けにできている。



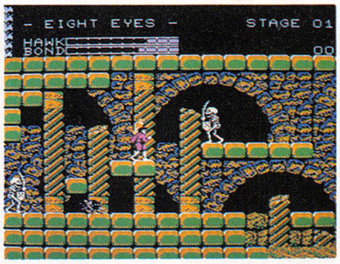
これが主人公だっ



⬅左右のスクロールのほか、階段を上がったり、扉に入ったり。地面の切れ目でのジャンプもけっこうメンドウなのだ。



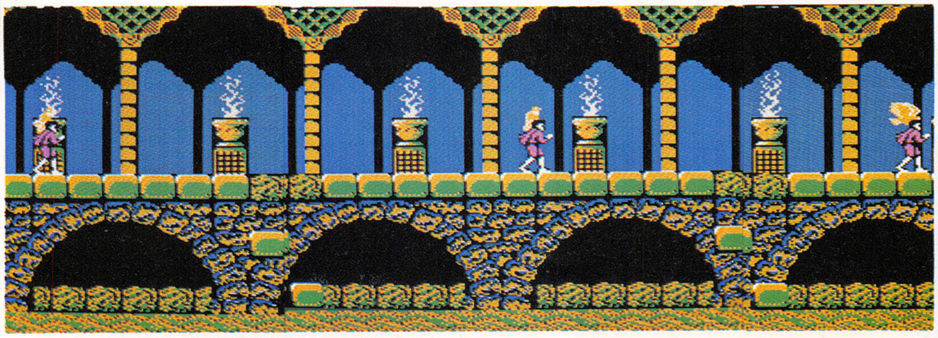
⬅お供のタカくんとのコンビ・プレーが大事。よーく考えて戦おう。



⬅何度も攻撃しないとやっつけられないイヤなザコのガイコツ。



ゲームスタート地点だ



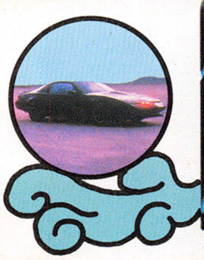
※画面は開発中のものです

ナイトライダー

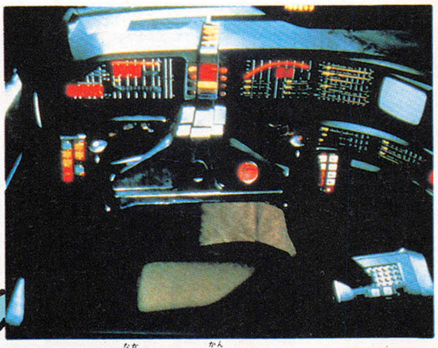
パック・イン・ビデオ　9月中旬発売　5300円

ナイト2000、大活躍だぜっ!!

テレビで大人気の「ナイトライダー」がゲームになるよっ。ナイト2000というコンピュータ頭脳をもつカッコイイ車に乗って冒険するアクションゲーム。画面は3Dのドライブゲームタイプなんだけど、レーザー砲やミサイルなんかでシューティングができる。ボスの指名を受けて、世界各国を回るのだっ!!



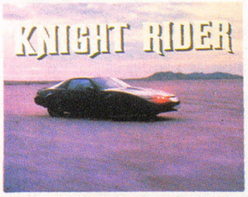
主人公はマイケル・ナイト！



⬆ナイト2000の中はこんな感じ!!　かっこいいでしょ。



⬅すわっている人がキミのボス。やさしそうだね。



➡何でもできちゃうスーパーカーなんだぜーっ!!

坂本龍馬

幕末のヒーローのRPGだ

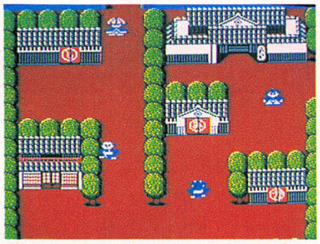
東芝EMI　7月発売　価格未定



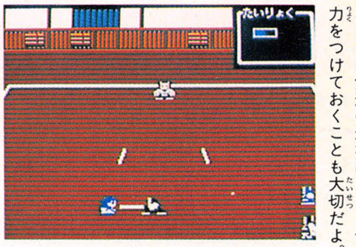
坂本龍馬を主人公にした、アドベンチャータッチのRPGだ。内容は、成長編、旅路編、激動編の3つに分かれている。歴史的事実をもとにして、マネーゲーム的な要素で主人公を成長させていく。

本格的な謎解きの要素もふくまれていて、ちょっと難しそうだけど、坂本龍馬のことをある程度知っていれば、スムースなゲーム運びができそうだ。だから興味のある人は、今のうちに予習しておくのもいいぞ。

ゲームは、他の登場人物との対話から情報を集めることによって展開していく。ゲームをクリアーするころには、近代日本のなりたちについて、ぐっと理解が深まる、とお父さんには言っておこう。



➡RPGだから町ではせっせと情報集めをしておかなくちゃ。



⬅ここは剣道の道場みたい。体力をつけておくことも大切だよ。



⬆学校で、坂本龍馬のことを習う前に、このゲームをクリアーしておけば勉強しないでもテストで100点がとれるかもしれないぞっ!!　ゲームしながら勉強なんて楽しくてイイじゃん。

道場では



➡なんか自信ありげでイヤなヤツだな。相手になってやるぜっ!!

質屋では



⬅持ち物を質に入れてお金が借りられるよ。でもブスな看板娘ね。

※画面は開発中のものです。

NEO-F1 GP（仮題）

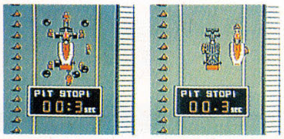
ドライブゲームの決定版だ！

データイースト　8月発売　価格未定

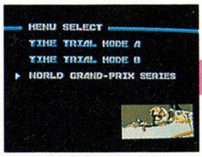
“世界一速い男”を目指すキミのための3Dレーシングゲームだ。

世界16ヵ国、F1グランプリの舞台になるサーキットで、キミのオリジナルマシンを走らせるのだ。マシンは、カラー、デザインはもとより加速、スピード、ボディーの耐久力などのパラメーターにポイントを配分することで、キミの個性あふれるものになる。

16レースを走破し、レースごとの順位のポイントを加算して、世界一を目指す“ワールドグランプリシリーズモード”のほか、好きなサーキットを選択し、タイムトライアルをする、“タイムトライアルモード”がある。この場合プレイヤーは最高4人まで参加できるから、白熱することは確実だね。



⬅ピットイン。パーツを交換したりすることができる。





⬆タイムトライアルかワールドグランプリを選ぼう。

ダッシュ



⬅左右に海が見える湾岸のコース。気持ちいいけど背景に見とれてクラッシュしないように。









⬅全部で16コースあるから、バリエーションが楽しめる。お気に入りはどのコースかな？

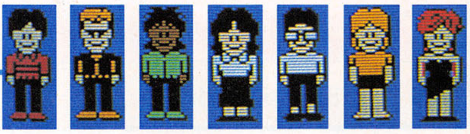
※画面は開発中のものです。

マニアックマンション

ジャレコ　7月下旬発売　価格未定

ルーカスフィルムのゲームだ

これが仲間たち



➡最初に、誰と一緒に行くのかを決める。みんな個性的なんだよっ!!

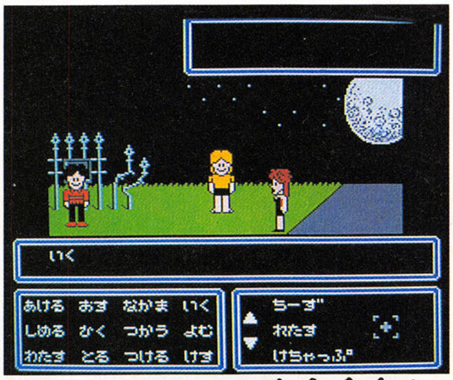
ニューウェーブはアドベンチャーム『マニアックマンション』が、日本で発売されることになったぞっ!!　これはアメリカのルーカスフィルムが作った、とーってもオモシロイゲームなんだよ。

ドクターフレッドという得体の知れない博士が住んでいる、狂気の館〝マニアックマンション〟。チアリーダーのサンディちゃんが、この館に迷いこんだまま行方不明になってしまった。

もしかしたらドクターにさらわれてしまったのかもっ!!　ボーイフレンドのディブ（これはキミのこと）は、サンディちゃんを助けるため、マニアックマンションへ向かうのだ。

ディブは、まず自分と一緒に館へ行ってくれる2人の友人を選ぶ。なるべく個性の違う人を選んで、3人でパーティーを組むのだ。とはいっても、3人でズラズラ動くわけじゃなくて、それぞれが場面に応じて動かせるので、すっごく自由な感じ。

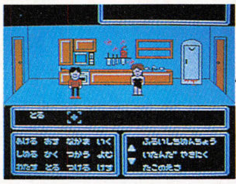
途中でやったことによって、エンディングも変わってくる。アドベンチャーの新しい形を、キミも体験してほしいなっ。



⬇アメリカでは異色のアドベンチャーとして大評判だった。トライしてみよう。

サンディはどこにいる

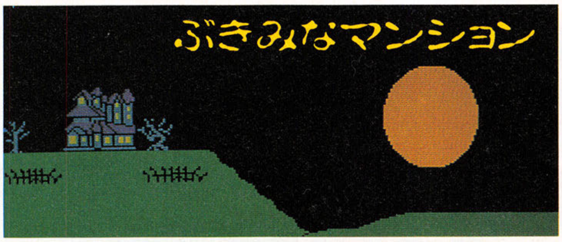
⬅画面はシンプルな感じ。でもやることはイッパイあるんだよ。頭を使ってね。



キャーッ

⬅会話したり、しらべたり。役割りを決めて、それぞれが行動する。うーん立体的。







⬅タイトル画面。これは明かるくて、ブキミな感じはあんまりしないんだけど……でもね……。

※画面は開発中のものです。

水戸黄門Ⅱ

サン電子　8月発売　価格未定

帰ってきた黄門様ご一行っ!!

おなじみ『水戸黄門』のパロディーバージョン、登場だよっ!!　名づけて〝世界漫遊編〟!! 日本での悪者退治が終わった今、世界へ挑戦するしかない!!　と黄門様は新たなる決意に燃えているのだ。前作同様、助さん格さん、弥七、八兵衛、なんていうサポーティングキャラにかこまれて、楽しい旅に出発してねっ。

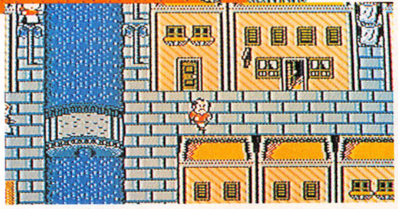


⬇ここはアメリカ。西部の町かしら。ガンマン対黄門様。うーん、笑えるね。





⬅中国です。まんなかに見えるのが、かの有名な大熊猫さんです。ハイ。



➡イタリア。このころから、ファッションの中心地だったのかしらね?

※画面は開発中のものです。

ディスクライター書き換え専用

ムーンボールマジック

DOG　7月12日書き換え開始　500円

本気で遊べるピンボールだ!!

コントローラーをフリッパーがわりにしてプレイする、ピンボールスタイルのゲームが発売になるぞ!!

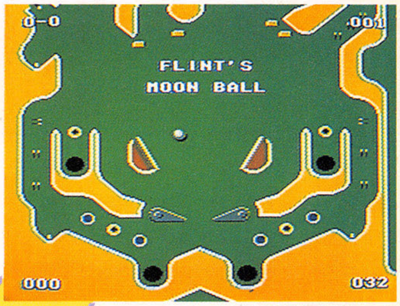
コントローラーの✚ボタンの左とAボタンを押してフリッパーを動かし、玉をはじく、はじいた玉で画面上の敵キャラを倒すのだ!! 最終的にはステージに隠されたセフィラというアイテムを手に入れれば面クリアーできる。

面クリアーのためのアイテム以外にも、何種類かの使い捨てアイテムがある。たとえば台揺らしができるようになるアイテムや、玉のパワーが増えるアイテム、一定時間重力が反転するアイテムなどだ。うまく使いたいね。

全6ステージクリアーするとギリシャ神話にちなんだ美しいエンディングが見られるよ。



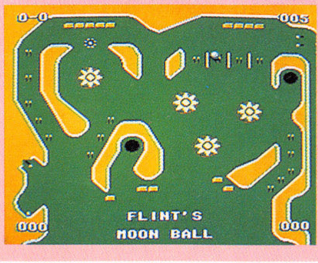




➡ピンボールの画面は、玉の動きを追って、スクロールする。



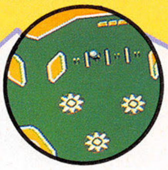
➡このゲームは、謎のプログラマー、M・フリント氏の作品だ。

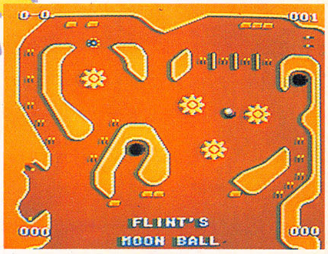


⬅アウトの穴に入ると、玉のパワーが減ってしまうのだっ!!

セフィラはどこなの!?







➡ふつうのピンボールと違って、玉の動きをジャマする敵キャラがいる!

※画面は開発中のものです。

明治維新

ユース　8月発売　価格未定

ユニークなアドベンチャーだ!

坂本龍馬が主人公のゲームがもうひとつ。こっちは2部構成によるアドベンチャー&シミュレーションだ。

1部はアドベンチャー編。ここでは2部で必要となってくる同志を集めることが目的。そのためには、剣の腕前を上げたり、アイテムを探したり、情報を集めたりと、することがたくさんあって、かなりいそがしい。

2部はシミュレーション編。龍馬はいよいよ土佐藩を率いて、幕府側の藩と対決。自分の勢力下における藩をどんどん増やしていって、最後には江戸幕府との戦いになるのだ。戦いに勝つためには、知力、体力、説得力、気力などの能力と、藩のコンディションが重要だ。それはすべてキミの頭脳しだいだ。

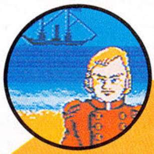


➡他の藩と一戦まじえるときは、自分の藩の能力をチェックして。

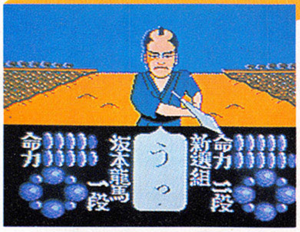


⬅日本全国にある藩を味方につけておかないと江戸幕府を倒すのはかなりむずかしいぞ。

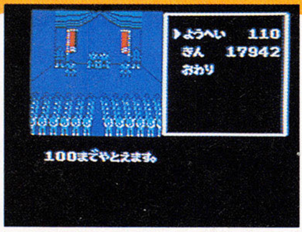
文明開化バンザイ







⬆剣術の修業も大事だぞ。あとで敵と対決するときに役に立つようになる。



⬆お金に余裕があったら、よう兵をやとって兵力を強化しておくと安心だ。



⬆このゲームは、宿屋へ行くと命の回復とセーブができるのだ。助かるね。

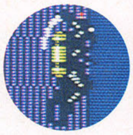
※画面は開発中のものです。

セガ

忍

セガ　5月発売　5500円

大人気アーケードゲーム移植!


アーケード版で大ヒット中のアクション＆シューティングゲーム『忍』が、早くも登場！
とらわれた子供忍者を救い出すため、忍術の達人、ジョー・ムサシが極悪非道のシンジケートに挑戦する。いろんなアイテムを使いわけて、横スクロールする画面の中を進んでいく。アーケードそのままの迫力だぜっ!!



⬆敵もみんな忍術を使うのだっ!!

大迫力っ!!



⬆赤忍者、青忍者、黄忍者なんていうオソロシー連中が攻撃してくる。子供忍者のために、ジョーはがんばるのだ!!

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

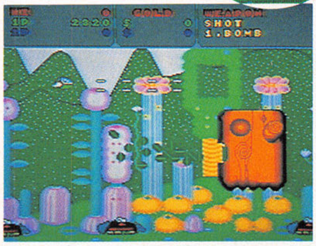
ファンタジーゾーン

NECアベニュー　7月発売　価格未定

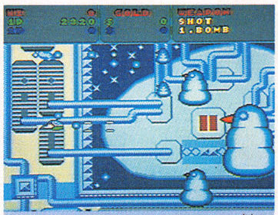
PCエンジンでも遊べるのだ!



シューティングゲームの王様『ファンタジーゾーン』が、PCエンジンにも登場するぞ！
敵を倒してお金をひろい、よりパワーアップした武器を買って進んでいく。さすが、PCエンジン版ということで画面の美しさはピカー。もちろん動きも、音声もアーケード版と変わらない大迫力！　これは一見の価値アリ。



⬅パワーアップした武器が欲しいときは、お店へ入ろうね。

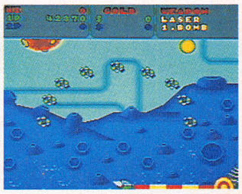


⬆チャリリ〜ン、というあの音を聞くと、ついつい手が動く。





⬅敵キャラもニギヤカだ。

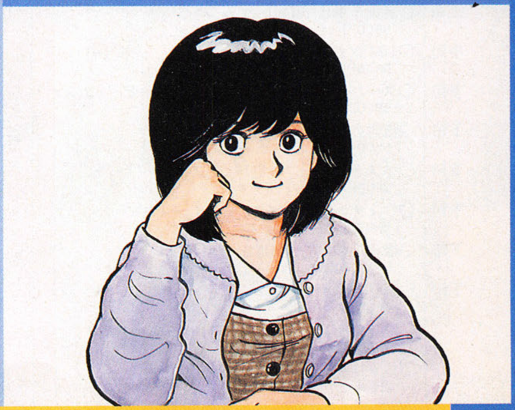


⬅どのステージもキレイ。

※画面は開発中のものです。

謎のゲーム

未確認情報



●こんにちは、万里子です。今回はとってもうれしいビッグニュースをお届けします。
●138ページで、『妖怪道中記』の最新ニュースをお届けしましたが、じつはナムコさんの新作ニュースは、これだけじゃなかったのです。『カイの冒険』が、7月下旬に発売されるってことはみなさんもうご存じだと思いますが、同じぐらいの時期に『三国志』という、シミュレーションゲームが発売されるのです！　とってもわかりやすくて楽しいシミュレーションゲーム、ということですから、楽しみに待っていてくださいね。で、これだけかな、と思ったら大間違い。8月中に発売予定している、2本の新作のお話も入ってきました。これがあの『ファイナルラップ』と『源平討魔伝』なのです!!　『ファイナルラップ』は、最高8人でプレイできる、とってもスリリングなカーレースゲームだったんですけど、ファミコンではどうなるのかな。早く遊びたいですよね。『源平』も、お家で遊べるなんて夢みたいですよね。こんなにいっぱい話題のゲームを発売してくれるナムコさんに、感謝、です。
●さて、話題のゲームといえば、パソコン版で大好評の『ガイアの紋章』というシミュレーションゲームが、PCエンジン版で発売されることになりました。日本コンピュータシステムさんから、秋頃発売だそう。こちらも楽しみに待っててくださいね。　（森下万里子）

発売日スケジュール表

黒字はカートリッジ、バックアップカートリッジ、青字はディスクカード、緑字はディスクライター書き換え（マニュアルは別売の場合があります）のゲームです。

ファミコン

4月発売のソフト

発売日	ソフト
28日	○砂漠の狐<ケムコ> 5500円/カートリッジ
28日	○3Dホットラリー<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え
28日	○キャプテン翼<テクモ> 5500円/カートリッジ
28日	○エリュシオン<東京書籍> 5500円/カートリッジ
28日	○19（ヌイーゼン）<ソフトプロ> 500円/ディスクライター書き換え
28日	○アスピック　魔蛇王の呪い<ボーステック> 500円/ディスクライター書き換え

5月発売のソフト

発売日	ソフト
2日	○ファイナルコマンド　赤い要塞<コナミ> 3300円/ディスクカード
10日	○ファミコン探偵倶楽部（前編）<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え
13日	○霧のロンドン殺人事件<トーワチキ> 5800円/カートリッジ
13日	○ディープダンジョンIII<スクウェア> 5900円/バックアップカートリッジ
20日	○赤影<東映動画> 5300円/カートリッジ
24日	○ワードナの森<タイトー> 500円/ディスクライター書き換え
24日	○おもいっきり探偵団！　覇亜怒組<バンダイ> 500円/ディスクライター書き換え
27日	○サラダの国のトマト姫<ハドソン> 5900円/カートリッジ
27日	○ナムコクラシック<ナムコ> 5900円/カートリッジ
27日	○忍者くん阿修羅ノ章<ユー・ピー・エル> 5300円/カートリッジ
27日	○将軍<ヘクト> 5800円/カートリッジ
下旬	○聖闘士星矢　完結編<新正工業・バンダイ> 5800円/カートリッジ

6月発売のソフト

発売日	ソフト
3日	○ギャリバン<ニチブツ> 5900円/カートリッジ
14日	○ファミコン探偵倶楽部（後編）<任天堂> 2600円/ディスクカード
14日	○仮面ライダーBLACK<バンダイ> 500円/ディスクライター書き換え
14日	○風雲少林拳<ジャレコ> 500円/ディスクライター書き換え
14日	○バイオミラクル　ぼくってウパ<コナミ> 500円/ディスクライター書き換え
17日	○超惑星戦記メタファイト<サン電子> 5300円/カートリッジ
28日	○ファミコン探偵倶楽部（後編）<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え
28日	○究極　ハリキリスタジアム<タイトー> 5500円/バックアップカートリッジ
上旬	○真田十勇士（仮題）<ケムコ> 5800円/バックアップカートリッジ
中旬	○1943<カプコン> 5300円/カートリッジ
下旬	○スーパー・ブラックオニキス<ビー・ピー・エス> 5900円/バックアップカートリッジ
下旬	○伝説の騎士　エルロンド<ジャレコ> 5500円/カートリッジ
下旬	○ベストプレープロ野球<アスキー> 5800円（予価）/バックアップカートリッジ
下旬	○ウィナーズカップ<データイースト> 価格未定/カートリッジ
下旬	○燃えろ!!　プロ野球2<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
下旬	○妖怪道中記<ナムコ> 4900円（予価）/カートリッジ
	○飛龍の拳II<カルチャーブレーン> 5500円/カートリッジ
	○じゃりん子チエ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
	○ファイヤーロック（仮題）<ユース> 3900円/ディスクカード

7月発売のソフト

発売日	ソフト
12日	○ムーンボールマジック<DOG> 500円/ディスクライター書き換え
12日	○亜空戦記ライジン<DOG> 500円/ディスクライター書き換え
26日	○熱血高校ドッジボール部<テクノスジャパン> 5800円/カートリッジ
上旬	○スーパーピンボール<ココナッツジャパン> 5800円/カートリッジ
中旬	○プリンセスがいっぱい<EPIC・ソニー> 5500円（予価）/カートリッジ
下旬	○グレートタンク<エス・エヌ・ケイ> 5500円/カートリッジ
下旬	○スーパーリアルベースボール<バップ> 5500円（予価）/カートリッジ
下旬	○ビバ　ラスベガス<EPIC・ソニー> 5500円（予価）/カートリッジ
下旬	○8EYE' S<セタ> 価格未定/カートリッジ
下旬	○カイの冒険<ナムコ> 3900円（予価）/カートリッジ
	○めぞん一刻<ボーステック> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○百鬼夜行<ユース> 5900円/バックアップカートリッジ
	○カケフ君のジャンプ天国<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
	○エッガーランドII（仮題）<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
	○ヒットラーの復活<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○不如帰（ホトトギス）<アイレム> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○闘将!!　拉麺男<新正工業・バンダイ> 5800円/カートリッジ
	○坂本龍馬<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○イース<ビクター音楽産業> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マニアック　マンション<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
	○水戸黄門2（仮題）<サン電子> 価格未定/カートリッジ
7月～8月	○大戦略<ボーステック> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	○ファンタジー<ボーステック> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	○NEO-F1 GP（仮題）<データイースト> 価格未定/カートリッジ
7月～8月	○ファイナルラップ<ナムコ> 価格未定/カートリッジ
7月～8月	○源平討魔伝<ナムコ> 価格未定/カートリッジ

8月以降発売のソフト

発売日	ソフト
8月	○レインボーアイランド<タイトー> 5500円/カートリッジ
8月	○ファミコン名人戦<エス・エヌ・ケイ> 5900円/バックアップカートリッジ
8月	○ファンタジーゾーンII<サン電子> 価格未定/カートリッジ
8月	○ザ・マネーゲーム<ソフエル> 5900円/バックアップカートリッジ
8月	○太陽の神殿<東京書籍> 5900円/カートリッジ
8月	○明治維新（仮題）<ユース> 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○孔雀王<ポニーキャニオン> 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○スーパーダイナミックバドミントン<バップ> 価格未定/カートリッジ
8月	○スーパーマリオブラザーズ3<任天堂> 価格未定/カートリッジ
8月	○甲子園<ケイアミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○シルヴィアーナ<パック・イン・ビデオ> 価格未定/ディスクカード
9月	○キック＆ラン<タイトー> 3300円（予価）/ディスクカード
9月	○ファミ戦<任天堂> 5500円/カートリッジ
9月	○西遊記ワールド<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
9月	○霊幻道士（仮題）<ポニーキャニオン> 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○浦島次郎<バップ> 価格未定/カートリッジ
9月	○ナイトライダー<パック・イン・ビデオ> 価格未定/カートリッジ
9月	○スーパーチャイニーズ2<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
9月～10月	○ブラックバス2<ホット・ビイ> 価格未定/カートリッジ
9月～10月	○ぎゅわんぶらあ　自己中心派<アスミック> 価格未定/カートリッジ
10月	○小公子セディ<フジテレビ> 5900円/バックアップカートリッジ
10月	○軍人将棋（仮題）<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
10月	○たけしの戦国風雲児（仮題）<タイトー> 5900円（予価）/カートリッジ
10月～11月	○SDガンダムワールド2（仮題）<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
11月	○怨霊村（仮題）<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
11月	○かってにシロクマ<SVI> 価格未定/カートリッジ
12月	○株式必勝学2<イマジニア> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○スターダスト（仮題）<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
12月	○シェラザード2<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
12月～1月	○ガーフィールドの一週間（仮題）<トーワチキ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	○王子ビンビン物語<イーストキューブ> 価格未定/ディスクカード
	○忍者らホイ！<アスキー> 価格未定/カートリッジ
	○プロ野球？　殺人事件<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○コズミックシステム（仮題）<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
	○ドタ君の冒険浪漫<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
	○バイブル1999<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジック<学研> 価格未定/カートリッジ
	○黄金バット・復活のレヂェンド（仮題）<学研> 価格未定/カートリッジ
	○メルビィルの戦い（仮題）<学研> 価格未定/カートリッジ
	○エアーウルフ<九娯貿易> 価格未定/カートリッジ
	○新説・宮本武蔵<キングレコード> 価格未定/カートリッジ
	○天地を喰らう<カプコン> 価格未定/カートリッジ
	○ブリガンディーネ　闘亀伝<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○西遊降魔録<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	○三国志<光栄> 価格未定/カートリッジ
	○蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン<光栄> 価格未定/カートリッジ
	○武田信玄2<ホット・ビイ> 価格未定/カートリッジ
	○ホワイトカード<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○歴史大冒険（仮題）<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○地理大冒険（仮題）<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○タロット占い<スコーピオンソフト> 価格未定/ディスクカード
	○忍者龍剣伝<テクモ> 価格未定/カートリッジ
	○HOLY DIVER<アイレム> 価格未定/カートリッジ
	○Mr. GOLD<東映動画> 価格未定/ディスクカード

- ○ゴジラ(仮題)<東宝>
  価格未定/カートリッジ
- ○メタルスレイダー グローリー<HAL研究所>
  価格未定/カートリッジ
- ○電撃ビッグバン!<ビック東海>
  価格未定/カートリッジ
- ○ビットストップII<ポニーキャニオン>
  価格未定/カートリッジ
- 89年 ○D&D<ポニーキャニオン>
  価格未定/カートリッジ
- 89年 ○名探偵ホームズ 恐怖の手紙<トーワチキ>
  価格未定/カートリッジ

セガ

- 5月1日 ○忍<セガ>
  5500円/カートリッジ
- 5月中旬 ○剣聖伝<セガ>
  5500円/カートリッジ
- 5月中旬 ○栄光への道<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 5月中旬 ○スーパーレーシング<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 5月下旬 ○天才バカボン<セガ>
  5000円/カートリッジ
- 6月〜7月 ○サンダーブレード<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 7月 ○イース<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 7月〜8月 ○高校野球<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 7月〜8月 ○孔雀王<セガ>
  価格未定/カートリッジ
- 7月〜8月 ○R・TYPE<セガ>
  価格未定/カートリッジ

PCエンジン

- 5月20日 ○プロ野球 ワールドスタジアム<ナムコ>
  4900円/Huカード
- 6月3日 ○R・TYPE II<ハドソン>
  4900円/Huカード
- 6月24日 ○パワーリーグ(仮題)<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 6月 ○戦国麻雀<ハドソン>
  4500円/Huカード
- 7月 ○ファンタジーゾーン<NECアベニュー>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○ワタル<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○定吉七番<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○ダンジョン エクスプローラー<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○ゲートボール(仮題)<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○ゴルフ(仮題)<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○バイク(仮題)<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月以降 ○凄ノ王(仮題)<ハドソン>
  価格未定/Huカード
- 8月〜9月 ○ドラゴンスピリット<ナムコ>
  価格未定/Huカード
- 9月 ○ワードナの森<NECアベニュー>
  価格未定/Huカード
- 10月 ○ガイアの紋章<NCS>
  価格未定/Huカード
- 12月 ○チャイニーズヒーロー<カルチャーブレーン>
  価格未定/Huカード
- 12月 ○YAKSA(ヤシャ)<ウルフチーム>
  価格未定/Huカード



CALENDAR 1988
4/29 — 5/19

4						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

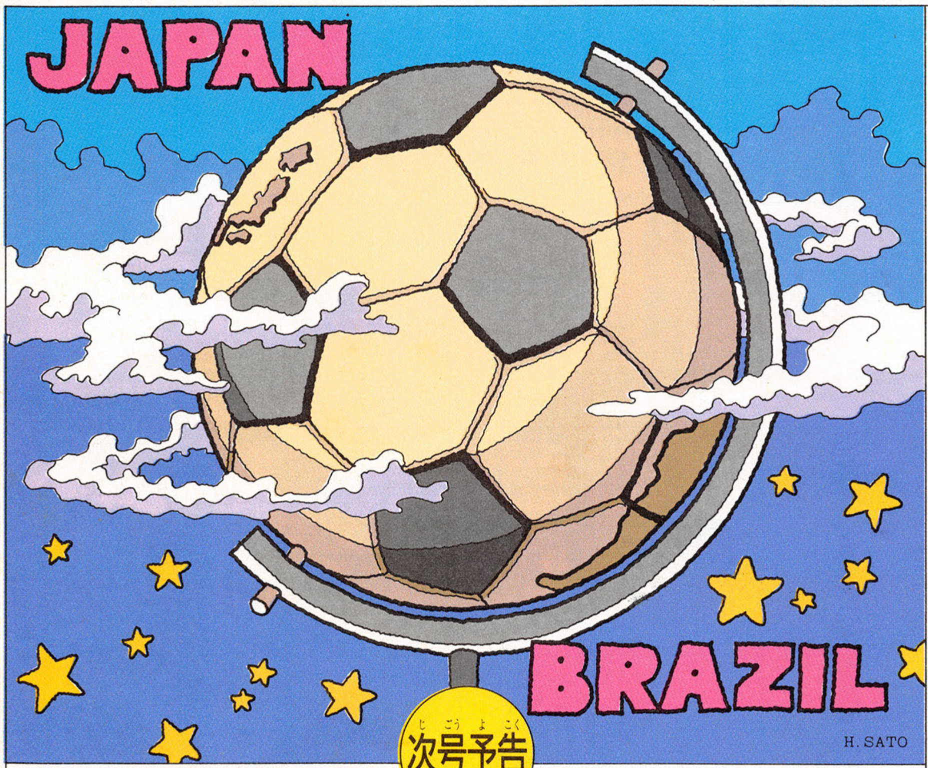
5						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

月	日	曜日	
APR.	29	FRI	
	30	SAT	
MAY	1	SUN	
	2	MON	●ファイナルコマンド 赤い要塞 発売（コナミ 3300円）
	3	TUE	
	4	WED	
	5	THU	
	6	FRI	
	7	SAT	LOGiN 6月号発売(特別定価520円) MSXマガジン 6月号発売(定価380円)
	8	SUN	
	9	MON	
	10	TUE	★ファミコン探偵倶楽部・前編(任天堂)
	11	WED	
	12	THU	
	13	FRI	●霧のロンドン殺人事件 発売（トーワチキ 5800円） ●ディープダンジョンIII 発売（スクウェア 5900円）
	14	SAT	
	15	SUN	
	16	MON	
	17	TUE	
	18	WED	
	19	THU	

黒字：カートリッジ 青字：ディスクカード 緑字：ディスクライター書き換え

EDITORIAL INFORMATION

ポカポカとした春の陽ざしとシミュレーションゲーム。
この心地よいねむ気が、最高にシアワセな気分なのだ。



次号予告

次のファミコン通信第11号は、なんとファミ通が創刊されてから、ちょうど50冊目にあたるのだ。月日のたつのは早いもんだねえ……。というわけで、次号のファミコン通信では、その通巻50号を記念して、超特大ファミコンゲーム総カタログ(評価つき)を企画中だぞ!!

スタッフ STAFF

発行人 —— 塚本慶一郎
編集人兼編集長 —— 小島 文隆
副編集長 —— 塩崎 剛三 河野真太郎
編集スタッフ —— 藪 暁彦 水野 震治
浜村 弘一 樹村 頼子 伊東 みか
高橋久美子 金田一 健 入澤 貴志
鈴木 賢一 鈴木 弘明 二木 康夫
斉藤 伸 加川 良 田中富美子
川村 篤 五十嵐久和 金井 哲夫
新井 創士 伊藤 雅敏 都竹 喜寛
有沢 清子 渡辺 妙子 宮地 千里
大塚由利子 下山 牧子 深山かおり
制作スタッフ —— 山田 康幸 本間 智詞
荒井 清和 佐藤 英人 田宮 朋子
浜崎千英子 刑部 仁
校正 —— 唐木 緑
フォトグラフ —— 水科 人士 八木沢芳彦
編集協力 —— 上野 利幸 田中 芳洋
森岡 憲一 森下万里子 石井理恵子
柴田 英春 川尻 角栄 川村 和弘
渋谷 洋一 可徳 剛 林 大紋
小池 善之 折原 光治 由井 香織
山口 裕生 船田 巧 青柳 昌行
加藤 彰洋 土方 幸和 高橋 義信
渡辺 和彦 伊藤 裕 藤高 信博
斉藤 裕史 武笠 広幸
制作協力 —— 三輪 悦子 NEXT
admix Tarafuku 前田実穂子
門口デザインルーム 清水 正昭 山口 志乃
鈴木 仁 高橋 義昭 スペースY
小山 俊介 吉田由喜子 三戸 英子
広告営業 —— 広岡 隆英
アメリカ駐在 —— トム・ランドルフ デイブ・ルー
イラスト —— 松下 進 桜玉吉(CEP)
横山 宏 片山まさゆき 佐藤 多華
葛西ひとみ 荒井 清和 佐藤 英人
伝 陽一郎 宮島美奈子

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報などをおとどけする"ファミコン情報電話"を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみてちょーだい。でも、まちがい電話だけは、絶対にダメだよ。

東京
03-236-8350(ファミコン)

大阪
06-725-8350(ファミコン)

本誌の内容についてのご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までのあいだに、☎03・406・7166までお願いします。ただし、ゲームのヒントなどはお教えできません。よろしくねん。

第11号は5/20 第3金曜日発売です。 予価360円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○」係

アドヴェンチャーだ!!

推理&捜査

横浜港に浮かんだ謎の女性死体!?
忽然と姿を消した婚約者…?
横浜の街を舞台に、次々と起こる殺人事件。
探偵　神宮寺三郎　愈々登場!

探偵　神宮寺三郎
横浜港連続殺人事件







大好評発売中! 希望小売価格5,500円

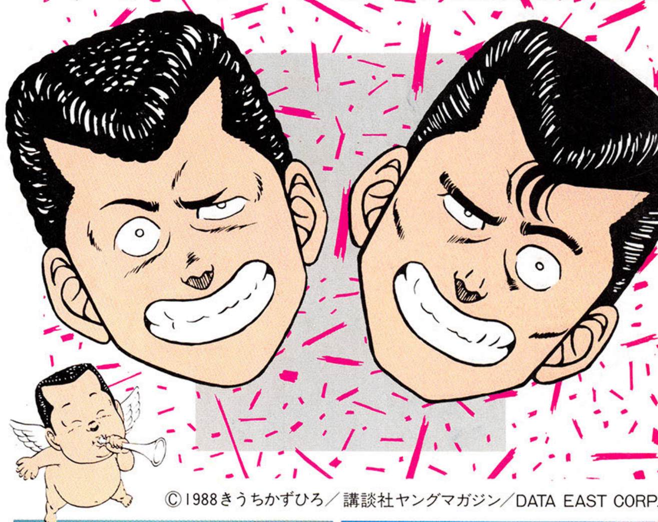
コミカル&ツッパリ

昨日の友は今日も友。
去り行く男の残した言葉…。
胸に熱きは友情か、
はたまた純情恋心。

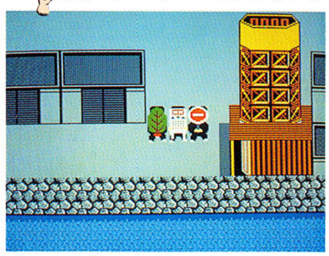


原作:きうちかずひろ

ビー・バップ・ハイスクール
BE-BOP-HIGHSCHOOL
高校生極楽伝説



©1988きうちかずひろ/講談社ヤングマガジン/DATA EAST CORP.





大好評発売中! 希望小売価格5,800円
(バックアップ機能付)

お待たせ!
これがウワサのサッカーゲーム。



※画面は開発中のものです。

サッカーリーグ ウィナーズカップ

6月発売予定(ROMカセット)

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル TEL.03-332-1875



10
ファミコン通信

昭和 年5月20日発行 第3巻 第10号
昭和 年9月4日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・7166（編集部）

5/20

特別定価320円

Printed in Japan 凸版印刷

T4912625305322

雑誌 26253-5/20